マイコンBASICマガジン別冊

SUPER Soft MAGAZINE DELUXE Vol. 1

ALL ABOUT namco

ナムコゲームのすべて

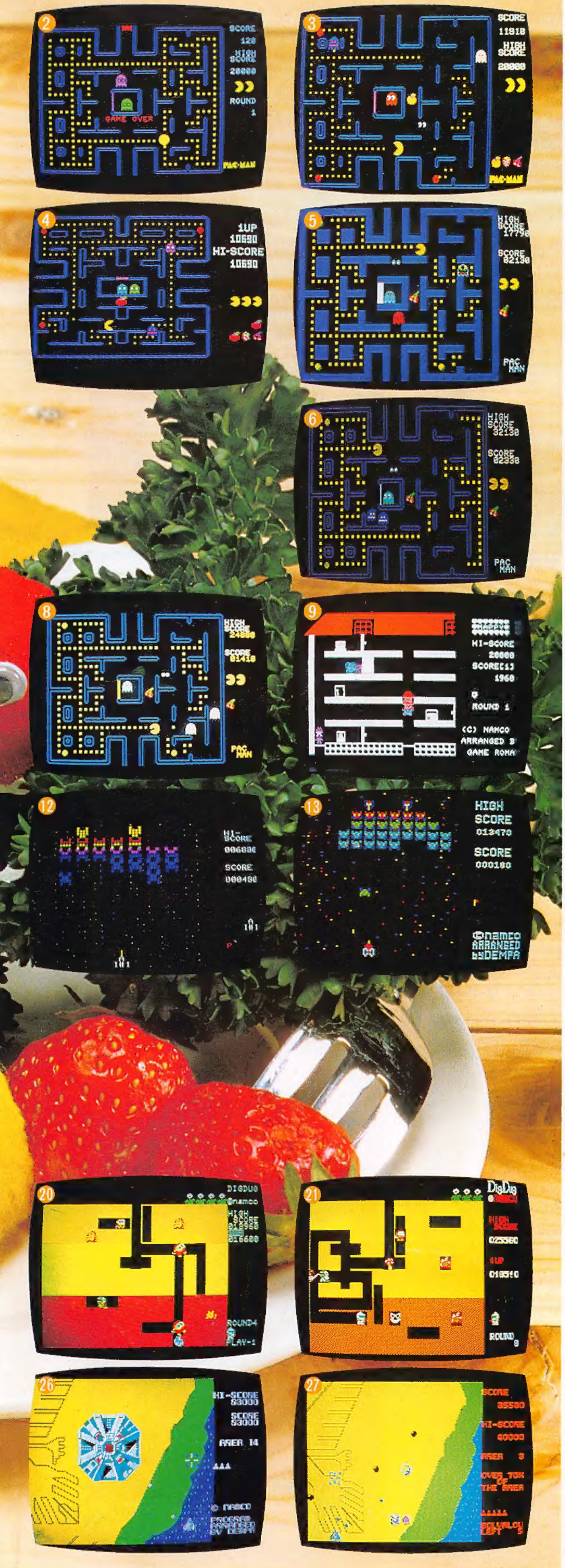
- GEE BEE
- GALAXIAN
- BOMB BEE
- CUTIE Q
- PAC-MAN
- RALLY-X
- TANK BATTALION
- KING & BALLOON
- MAPPY
- GALAGA
- NEW RALLY-X
- WARP & WARP
- BOSCONIAN
- SUPER PAC-MAN
- POLE POSITION
- XEVIOUS
- DIG DUG
- PHOZON
- PAC & PAL
- LIBBLE RABBLE
- POLE POSITION II
- GAPLUS
- THE TOWER OF DRUAGA
- PAC-LAND
- GROBDA
- DIG DUG II
- DRAGON BUSTER
- METRO-CROSS
- WARP MAN
- BATTLE CITY
- MINI GOLF

©株式会社ナムコ

さすがのナムコ

遊気凜凜

©㈱ナムコ



マイコンソフト

電波新聞社　出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

「遊びをクリエイトする」ことに情熱をかたむける頭脳集団ナムコ。

ナムコから産みだされた数々のビッグタイトルのゲームを

パソコンバージョンでお届けします。

どの作品もハードの限界にギリギリまで挑戦した自信作ばかり。

心ゆくまでお楽しみください。PRESENTED by DEMPA

DISK VERSION 新発売

フロッピーディスク版

パックマン・マッピー・ギャラクシアン・ラリーX
ティクダク・タイニーゼビウスmkII・ゼビウス

パックマン

❶FM-7 テープ……………定価3,500円
FM-77 3.5インチ……………定価5,800円
❷MZ-700(1200/K/C(48K))
PCG共用テープ……………定価3,000円
❸MZ-1500(QD)……………定価4,300円
❹PC-6001mkII/PC-6601
テープ……………定価3,000円
❺PC-8001mkII テープ……定価3,500円
PC-8001mkIISR テープ…定価3,500円
❻PC-8801/mkII/mkIISR
テープ……………定価3,500円
PC-8801/mkII/mkIISR
5インチ……………定価5,800円
PC8801mkIISR テープ 定価3,500円
PC-8801mkIISR
5インチ……………定価5,800円
❼X-1/C/CS/CK テープ…定価3,500円
X-1D 3インチ……………定価5,800円
X-1turbo (200ラインモード)
5インチ……………定価5,800円
❽MZ-2000/MZ-2200
テープ……………定価3,500円

マッピー

❾MZ-700(1200/K/C(48K))
PCG共用テープ……………定価3,000円
❿MZ-1500(QD)……………定価4,300円
⓫X-1/C/CS/CK テープ…定価3,500円
X-1D 3インチ……………定価5,800円
X-1turbo (200ラインモード)
5インチ……………定価5,800円

ギャラクシアン

⓬MZ-700/1200(48K)
テープ……………定価3,000円
⓭PC-6001mkII テープ…定価3,000円
⓮PC-8001mkII テープ…定価3,500円
⓯PC-8801/mkII/mkIISR
テープ……………定価3,500円
PC-8801/mkII/mkIISR
5インチ……………定価5,800円
⓰X-1/C/CS/CK
テープ……………定価3,500円
X-1D 3インチ……………定価5,800円
X-1turbo (200ラインモード)
5インチ……………定価5,800円
FM-7 テープ……………定価3,500円
FM-77 3.5インチ……………定価5,800円

ディグダグ

⓱MZ-1500(QD)……………定価4,300円
⓲PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード)
テープ……………定価3,000円
⓳PC-8801/mkII テープ・定価3,500円
PC-8801/mkII 5インチ…定価5,800円
⓴X-1/C/CS/CK テープ・定価3,500円
X-1D 3インチ……………定価5,800円
X-1turbo (200ラインモード)
5インチ……………定価5,800円
㉑FM-7 テープ……………定価3,500円
FM-77 3.5インチ……………定価5,800円
PC-6001mkII/SR テープ・定価3,500円
PC-6601/SR 3.5インチ……定価5,800円

ラリーX

㉒FM-7/NEW7 テープ……定価3,500円
FM-77 3.5インチ……………定価5,800円
㉓MZ-1500(QD)……………定価4,300円
●X-1/C/CS/CK テープ……定価3,800円
X-1turbo (200ラインモード) 5インチ
……………定価6,000円

タイニーゼビウス

㉔PC-6001/mkII/6601
テープ……………定価3,500円

タイニーゼビウスmkII

㉕PC-6001mkII/SR/6601/SR
テープ……………定価3,500円
PC-6601/SR
3.5インチ……………定価5,800円

ゼビウス

㉖X-1/C/CS/CK テープ
ソフト+ジョイスティック……定価5,900円
X-1D 3インチ
ソフト+ジョイスティック……定価7,500円
X-1turbo (200ラインモード) 5インチ
ソフト+ジョイスティック……定価7,500円
㉗FM-NEW7/FM-7 5インチ
ソフト+ジョイスティック……定価9,300円
FM-77 3.5インチ
ソフト+ジョイスティック……定価9,300円

ギャラガ

●PC-9801/E/F/m
5インチ……………定価各6,800円
●MZ-1500(QD)……………定価4,500円
●FM-7 テープ……………定価3,800円
FM-77 3.5インチ……………定価6,000円

namcoオリジナル・ゲーム・シリーズ

ALL ABOUT namco もくじ

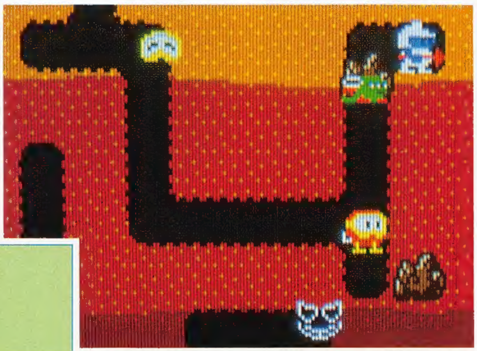
ナムコ ゲームのすべて

第1章 ナムコ ゲームのみりょくをさぐる

ナムコ ゲームのみりょくをさぐる………多田 太郎……8

ボムビー(BOMB BEE)………………………響 あきら…13

キューティキュー(CUTIE Q)……………響 あきら…16



第2章 世界のスーパー・キャラクター パックマンとその仲間たち

パックマン(PAC-MAN)………………EXCHANGER…20

スーパーパックマン(SUPER PAC-MAN)…・EXCHANGER…27

パック&パル(PAC & PAL)…………EXCHANGER…30

第3章 ナムコ スペース・ゲーム大研究

ギャラクシアン(GALAXIAN)………響 あきら…36

ボスコニアン(BOSCONIAN)…………響 あきら…39

ギャラガ(GALAGA)……………………見城こうじ…45

ギャプラス(GAPLUS)…………EXCHANGER…53

第4章 ナムコ キャラクター・ゲーム研究

ラリーX(RALLY-X)……………………響 あきら…・62

ニューラリーX(NEW RALLY-X)

タンクバタリアン(TANK BATTALION)……響 あきら…・69

キング&バルーン(KING & BALLOON)…響 あきら…・72

ワープand ワープ(WARP & WARP)……EXCHANGER…・76

ディグダグ(DIG DUG)………………手塚 一郎…・78

マッピー(MAPPY)……………………HANGER…87

グロブダー(GROBDA)………EXCHANGER…・99

ディグダグII(DIG DUGII)……EXCHANGER…108

第5章 ナムコ ニュータイプ・ゲーム研究

ポールポジション(POLE POSITION)…………手塚 一郎…122

ポールポジションII(POLE POSITION II)

ゼビウス(XEVIOUS)…………………………HANGER…127

フォゾン(PHOZON)……………………………三谷 哲也…145

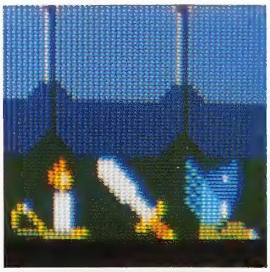
リブルラブル(LIBBLE RABBLE)……………HANGER…156

ドルアーガの塔(THE TOWER OF DRUAGA) 手塚 一郎…161

パックランド(PAC-LAND)………………EXCHANGER…175

ドラゴンバスター(DRAGON BUSTER)……手塚 一郎…201

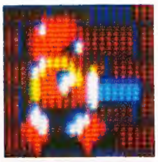
メトロクロス(METRO-CROSS)…………EXCHANGER…220

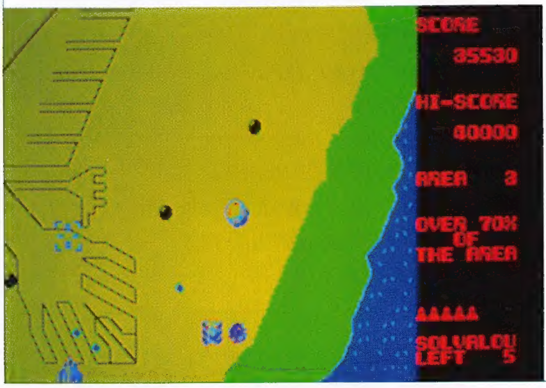


第6章 パソコンで楽しめるナムコ ゲーム……

岩崎賢太郎
多田　太郎

パックマン for ファミリーコンピュータ………240
ギャラクシアン for ファミリーコンピュータ……241
ギャラガ for ファミリーコンピュータ…………242
ゼビウス for ファミリーコンピュータ…………243
ディグダグ for ファミリーコンピュータ………244
マッピー for ファミリーコンピュータ…………245
ドルアーガの塔 for ファミリーコンピュータ……246
ワープマン for ファミリーコンピュータ………247
バトルシティ for ファミリーコンピュータ………248
パックマン for FMシリーズ……………………250
ギャラクシアン for FMシリーズ………………251
ギャラガ for FMシリーズ………………………252
ゼビウス for FMシリーズ………………………253
ラリーX for FMシリーズ………………………254
ディグダグ for FMシリーズ……………………255
パックマン for MSX ……………………………257
ギャラクシアン for MSX ………………………258
ボスコニアン for MSX …………………………259
ギャラガ for MSX ………………………………260
ラリーX for MSX ………………………………261
タンクバタリアン for MSX ……………………262
キング&バルーン for MSX ……………………263
ワープ&ワープ for MSX ………………………264
ディグダグ for MSX ……………………………265
マッピー for MSX ………………………………266
MINIゴルフ for MSX …………………………267
パックマン for MZ-700シリーズ………………269





ギャラクシアン for MZ-700シリーズ……………270
マッピー for MZ-700シリーズ…………………271
パックマン for MZ-1500 ………………………272
ギャラガ for MZ-1500 …………………………273
ラリーX for MZ-1500 …………………………274
ディグダグ for MZ-1500 ………………………275
マッピー for MZ-1500 …………………………276
パックマン for MZ-2000/2500…………………277
パックマン for PC-6001mkIIシリーズ…………279
ギャラクシアン for PC-6001mkIIシリーズ………280
TINYゼビウス for PC-6001シリーズ……………281
TINYゼビウスmkII for PC-6001mkIIシリーズ……282
ディグダグ for PC-6001mkIIシリーズ…………283
グロブダー for PC-6001mkIIシリーズ…………284
パックマン for PC-8001シリーズ………………285
パックマン for PC-8001mkIISR ………………286
ギャラクシアン for PC-8001mkIIシリーズ………287
ゼビウス for PC-8001mkIISR…………………288
ディグダグ for PC-8001mkIIシリーズ…………289
マッピー for PC-8001mkIIシリーズ……………290
パックマン for PC-8801mkIIシリーズ…………291
パックマン for PC-8801mkIISRシリーズ………292
ギャラクシアン for PC-8801mkIIシリーズ………293
ディグダグ for PC-8801mkIIシリーズ…………294
ディグダグ for PC-8801mkIISRシリーズ………295
ギャラガ for PC-9801シリーズ…………………296
パックマン for X1 ………………………………298
ギャラクシアン for X1 …………………………299
ギャラガ for X1 …………………………………300
ゼビウス for X1 …………………………………301
ラリーX for X1 …………………………………302
ディグダグ for X1 ………………………………303
マッピー for X1 …………………………………304

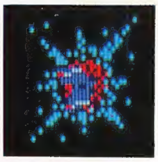
第7章 ナムコ グッズ総カタログ

ナムコ グッズ総カタログ……………………………305

第8章 サウンドで楽しむナムコ ゲーム　ナムコ ミュージック全集

ジービー(GEE BEE)……………………312
ボムビー(BOMB BEE)…………………312
キューティキュー(CUTIE Q)……………313
パックマン(PAC-MAN)…………………315
スーパーパックマン(SUPER PAC-MAN) ………316
パック&パル(PAC&PAL)………………319

ギャラクシアン(GALAXIAN)……322
ボスコニアン(BOSCONIAN)……322
ギャラガ(GALAGA)……323
ギャプラス(GAPLUS)……326
ラリーX(RALLY-X)……332
ニューラリーX(NEW RALLY-X)……333
タンクバタリアン(TANK BATTALION) for MSX……334
キング&バルーン(KING & BALLOON)……335
ワープ and ワープ(WARP & WARP)……336
ディグダグ(DIG DUG)……337
マッピー(MAPPY)……339
グロブダー(GROBDA)……347
ディグダグII(DIG DUG II)……349



ポールポジション(POLE POSITION)……352
ポールポジションII(POLE POSITION II)……354
ゼビウス(XEVIOUS)……354
フォゾン(PHOZON)……356
リブルラブル(LIBLE RABLE)……360
ドルアーガの塔(THE TOWER OF DRUAGA)……365
パックランド(PAC-LAND)……371
ドラゴンバスター(DRAGON BUSTER)……376
メトロクロス(METRO-CROSS)……382

第9章 ナムコ キャラクター総図鑑

パックマン(PAC-MAN)……388
パック&パル(PAC & PAL)……389
スーパーパックマン(SUPER PAC-MAN)……390
パックランド(PAC-LAND)……391
ギャラクシアン(GALAXIAN)……393
ボスコニアン(BOSCONIAN)……393
ギャラガ(GALAGA)……394
ギャプラス(GAPLUS)……395
ラリーX(RALLY-X)……399
タンクバタリアン(TANK BATTALION)……399
キング&バルーン(KING & BALLOON)……400
ワープ and ワープ(WARP & WARP)……401
ディグダグ(DIG DUG)……402
マッピー(MAPPY)……403
グロブダー(GROBDA)……405

ディグダグII(DIG DUG II)……405
ポールポジション(POLE POSITION)……406
ゼビウス(XEVIOUS)……407
フォゾン(PHOZON)……408
リブルラブル(LIBBLE RABBLE)……409
ドルアーガの塔(THE TOWER OF DRUAGA)……411
ドラゴンバスター(DRAGON BUSTER)……413
メトロクロス(METRO-CROSS)……417

■本書で紹介したゲーム及びそれに付帯する映像，キャラクター，楽譜などの著作権は，株式会社ナムコに帰属します。

マイコンBASICマガジン別冊
SUPER Softマガジン DELUXE I
ALL ABOUT NAMCO
—ナムコ ゲームのすべて—
昭和60年10月5日　発行
©1985 Printed in Japan
昭和60年10月15日　第2刷発行
定価2,500円

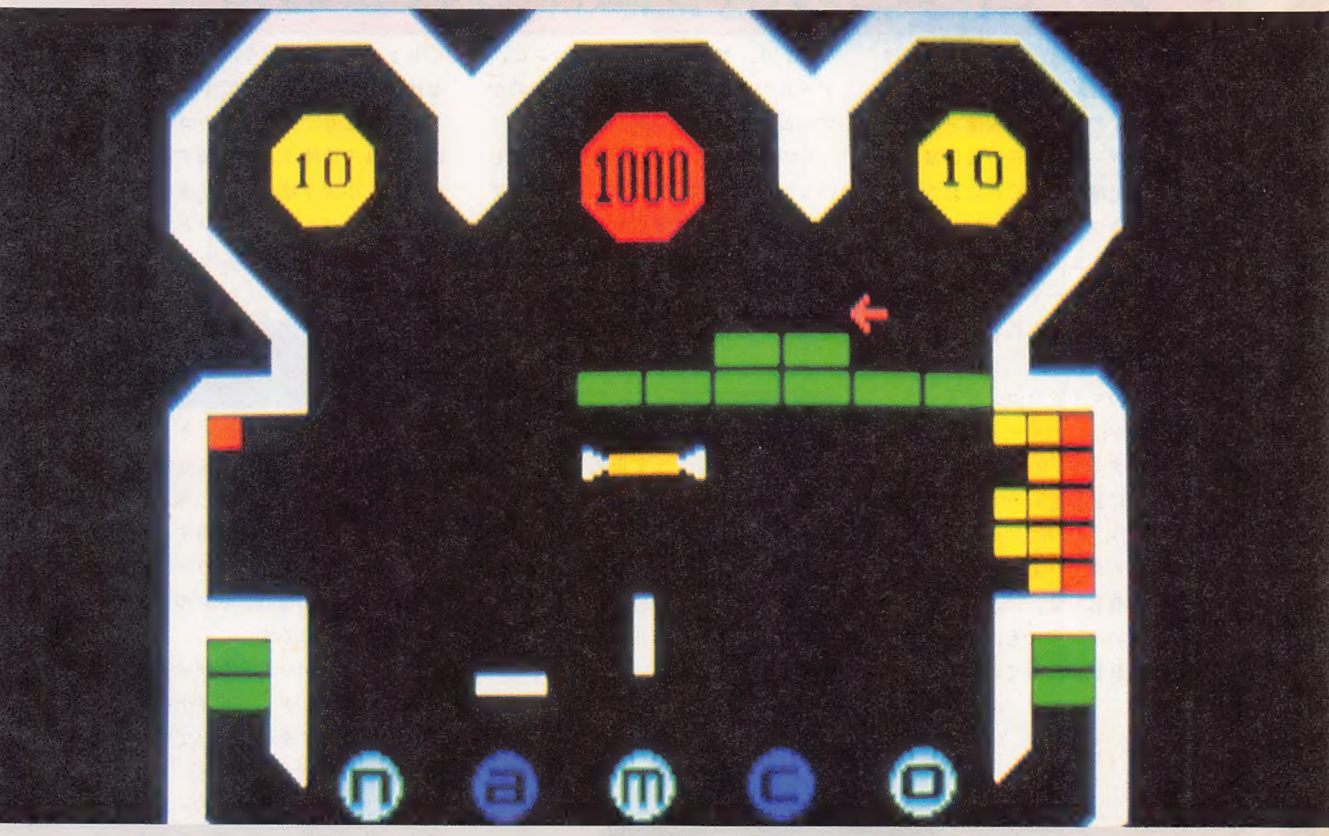
編集発行人　平山秀雄
発行所　電波新聞社
〒141
東京都品川区東五反田1−11−15
電話（445）6111（大代表）
振替　東京5−51961

《印刷所》
奥村印刷株式会社
《製本所》
株式会社　堅省堂

本誌掲載の記事，写真，図版等の無断使用を禁止します

第1章

ナムコ ゲームのみりょくをさぐる



ボムビー:BOMB BEE
キューティキュー:CUTIE Q

ナムコのビデオゲームの第1作

“ジービー：GEE BEE”は1978年10月に発表されました。

以来，1985年7月発表の“バラデューク：BARA DUKE”にいたるまで，

30作を越える作品を創り続けています。

どのゲームも，プレイヤーをひきつける，何かを持っています。

この章ではナムコ ゲームの持つみりょくについて考えてみたいと思います。

ナムコ ゲームのみりょくをさぐる

namco（ナムコ）ということばを聞いて，何ともいえない，あのイメージが頭の中にうかんでくる人は，たくさんいることでしょう。

つい数年前までは，ゲーム・センターでしか楽しむことのできなかった，ナムコのゲームが，今や，パソコンでも楽しめるようになったために，ナムコの作品のすばらしさを体験できる人は，ものすごく増えたからです。

一口にいって，ナムコのゲームは，「奥が深い」ものばかりです。

本書に記事を書いている，日本でトップ・クラスのゲーム・プレイヤーのみなさんも，新作ゲームをプレイしたときに，「このゲームはおもしろいけど，浅いね」とか，「あのゲームは，もうきわめたけれど，実に奥が深い。何回プレイしてもアキがこないんだから……」と，ゲームの奥の深さをいつも問題にしています。

いったいゲームの奥の深さとは何でしょう。

また，奥が深いといわれるナムコのゲームとは，いったいどんなものなのでしょうか。

この本は，ナムコゲームのみりょくをてってい的にさぐる目的で編集しました。読者のみなさんといっしょに研究してみましょう。

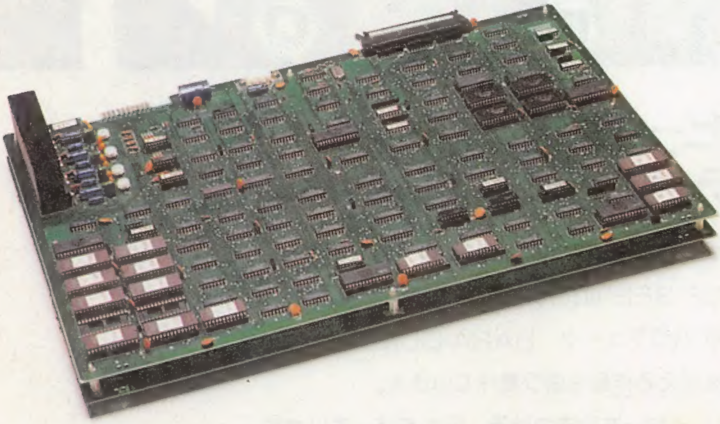
ゲームはどのように作られるのか？

ビデオ・ゲームは，外から見ただけではわかりませんが，中身は，ディスプレイ（テレビ画面）に映像をだす部分と，そのゲームの内容がＲＯＭ（プログラムを記憶するＩＣ）におさめられた，専用のマイクロコンピュータの基板が入っています。

この基板は「ボード」と呼ばれ，ゲームごとに，取替えられるようになっています（**写真１**）。

今，専用のマイクロコンピュータといいましたが，このボードは，まさにコンピュータです。パソコンにくわしい人なら，ＣＰＵというものを知っているでしょう。パソコンの頭脳の役割をしているもので「Ｚ－80」とか「6809」などが有名です。

ゲーム用のボードにも，１～７個くらいこのＣＰＵが入っています。



《写真１》ＣＰＵを７本載せたポールポジションのボード

つまり，ゲーム専用のパソコンに，ゲームのプログラムをおさめたものがゲームボードなのです。

その性能は，ゲームに必要な，美しいコンピュータ・グラフィクスや，アニメーション（映像を動かす）機能，それに，サウンド機能が限界まで高められており，この世の中で一番表現力を持つコンピュータといってもよいでしょう。

ゲームは企画から

どのゲームも，まず企画（きかく）からスタートします。この企画はゲーム・デザイナーが考えます。

ゲーム・デザイナーは，どんなゲームを作ったら，多くの人に楽しんでもらえるか，そればかりを毎日考えています。

ちょうど，作曲家や，小説家のような仕事をしているわけです。

この本にも，ゼビウスのコーナーでは，担当の遠藤さんが企画するときに書いた，小説が載せてありますが，まず，しっかりしたイメージと，ゲーム全体のストーリーをつくりあげてしまうわけです。

ドットとの戦い キャラクター制作

いくら，ストーリーができても，それだけではゲームになりませんね。

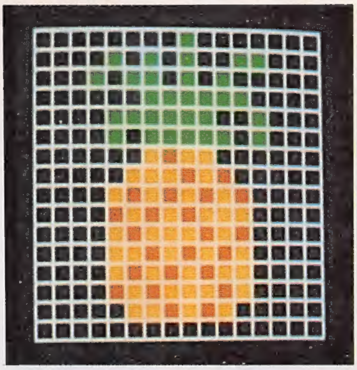
そこでたいせつなのが，キャラクター作りです。ゲームに登場するキャラクターを，デザイン，サウンド，そして性格という三つのジャンルでまとめあげてしまうのです。

これには，ゲーム・デザイナーの他に，グラフィック・デザイナー，サウンド・クリエイター，そしてプログラマーが参加します。

グラフィック・デザイナーの仕事はストーリーにもとづいて，そのキャラクターのイメージを，ドット（点）単位のテレビの画面上に表現することが最終目的です。

そのためには，何10枚ものイメージ・スケッチを描き，できあがったイメージをもとに，１ドットごとに色をきめ，それを集めて，キャラクターを作ります。**第９章**に載っているものが，この作業で作られたキャラクターの一部です。

一部というわけは，画面上を動きまわるキャラクターは，何種類も作られ



《写真2》キャラクタ・ドットの画面

ているからです。

たとえば，パックマン一つをとっても，上を向いているところ，右を向いているところ，左を向いているところ，下を向いているところがありますね。さらにパクパクとエサを食べているところが三つくらいあります。

これでおしまいかと思うと，大まちがい。モンスターにやられて，だんだんしぼんで，最後にはポン！とはじけるところがあるでしょう(第1図)。

パックマンのように，シンプルなデザインのものでさえ，こんなにたくさんの材料が必要なのですから，グラフィック・デザイナーの仕事はたいへんですね。

サウンドがなければいけないわけ

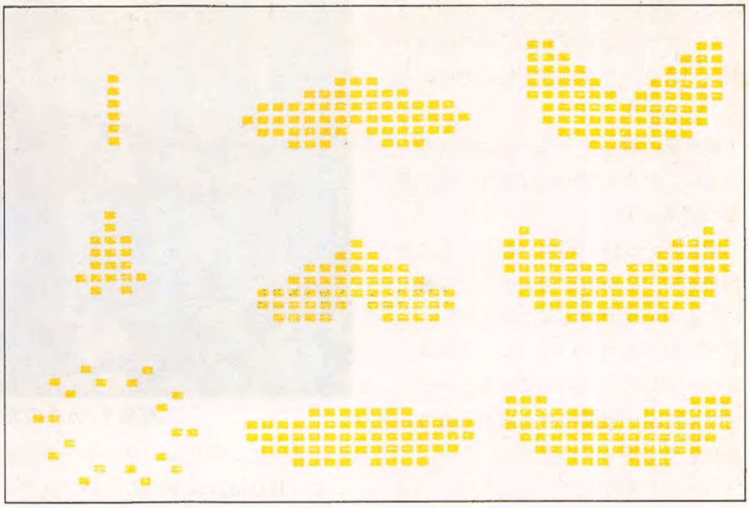
たいへんといえば，サウンド・クリエイターのみなさんも，たいへんなのですよ。

ゲームに音がなかったら，みりょくは半分，いやそれ以下になってしまいます。それだけではありません。ゲーム進行全体にかかわることだってあるんですから。

ゲームに音がないとつまらなくなるというのは，簡単に実験できてしまいます。どんなゲームでもいいから，ボリウム（音量）をしぼって，無音でやってみればいいのです。

「あんまり変わんないな」というのはそのゲームのサウンドが，それほどよくできていないゲームです。ナムコのゲームに関しては，パソコン用でも，ファミコン用でも，サウンドがないとつまらなく感じるはずです。

ところでゲーム全体にかかわる……



《第1図》パックマンのヤラレ・パターン

それがないとこまってしまうというようなサウンドって何でしょうか。

みなさんは，ゼビウスをプレイしたことがあると思います。

いろいろなキャラクターが登場してきますが，印象的なもののひとつに「バキュラ」があげられるでしょう。

何の攻撃もしかけてくるわけではありませんが，ついウッカリとやられてしまうことのある，あの特殊合金で作られたという，空中を回転しながら飛来する板のことです。

このバキュラを上手にヨケるためにサウンドが役にたつのです。ザッパーをバキュラに当てると「カン！カン！カン！」という音がします。この音はまだ画面にあらわれていないバキュラに当たっても鳴るのです。

画面上にバキュラがいなくても，ザッパーを発射して「カン！カン！」という音がした場合は，そのコースはあぶない！と判断できるのです。

もっと，わかりやすい例は，ドルアーガの塔のベルの音ですね。これはギルが向いた方向にカギがあれば鳴るわけですから，ゲーム上，どうしても必要なサウンドです。

一人前のナムコのゲーム・サウンド

ナムコのゲーム・サウンドは，たいへんすぐれています。なにしろ，LPレコードになってしまうくらいですから，単にゲーム・サウンドというよりも，サウンドが一人歩きしてしまっているのです。

ゲームをプレイしているときは，じっくりサウンドを聞く……なんてこと

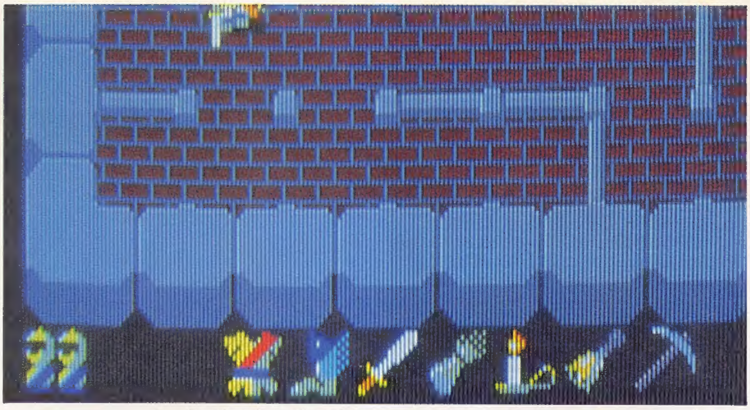
《写真3》サウンドと関連があるバキュラ

はできないのですが，一度，レコードになったナムコのゲーム・サウンドを聞いてみるとナルホドと感心させられてしまいます。

第8章に載っているナムコのサウンド集は，サウンド・クリエイターの努力の結果です。

楽しさいっぱいのマッピー。どこかＳＦ的で，しかもロマンチックな感じがするギャラガのミュージック。パックマンのスタート・ミュージックやコーヒー・ブレイクのバック・ミュージックだって，一度聞いたら忘れられないみりょくを持っています。

ゲームを盛り上げ，なおかつ，一人歩きのできるサウンドが，ナムコのどのゲームにも使われています。



《写真4》カギの方向はベルが教えてくれる

まとめはプログラマーとボード設計者のお仕事

材料がそろったところで，こんどはこれらをボードにしまい込む作業に入ります。

ゲーム・デザイナーが考えたゲームを，すべてコンピュータのデータに変えて，ＲＯＭにおさめるのがプログラマーの役割です。

また，ゲームのイメージを，ブラウン管の上に表現したり，音としてだすための専用コンピュータを設計，制作する人たちもいます。

ナムコでは，コンピュータを使ってゲームを表現することを一つの基本ポリシーにしています。

機械には，どうしても限界があります。ゲーム・デザイナーのイメージがどうしても表現できないこともあるでしょう。また，キャラクターが多すぎて，どうしてもデータが入らなかったり，希望する音が鳴らなかったりすることもあるはずです。

こんなとき，ゲーム・デザイナーをはじめ，プログラマー，ハード（機械）設計者，キャラクター・デザイナー，サウンド・クリエイターが，みんなでけんとうをくりかえすのです。

創造(そうぞう)精神がナムコゲームのみりょく

ナムコだけでなく，ここまでお話ししたようなゲーム作りは，どのゲーム・メーカーでも行なわれています。

それにしても，なぜナムコのゲームはこれほど人気が高いのでしょう。

「おもしろいから」

「有名だから」

「キャラクターがかわいいから」

「設定がしっかりしているから」

「いつも新しい感じがするから」

ナムコのゲームのみりょくについてどの意見もみんなうなずくことができます。

まず，この中で「設定がしっかりしているから」という，意見について考えてみることにしましょう。

設定(せってい)とは

設定(せってい)というのは，ゲーム全体の構成物が，しっかりその性格どおりになっているか，また，その性格が，プレイヤーに十分理解できるようになっているかということです。

ワケのわからんことを書くなといわれそうですから，もう少しくわしく説明してみます。

ギャラクシアンを例にあげてみましょう。

このゲームは，上空(画面上方)から降下してくるエイリアンと，エイリアンが発射してくる弾をよけ，ギャラクシップ(自機)のミサイルで，全エイリアンをやっつけていくゲームです。

スペース・ゲームと呼ばれるものの原点ともいうべき作品です。

これだけの設定なら，同じようなゲームはいくらでもありました。

日本中を大ブームに巻きこんだ，スペース・インベーダーも同じです。

ギャラクシアンをくわしく解説している36ページからの記事を読んでもらえばわかるように色のちがうエイリアンはそれぞれ性格を持っています。

一番下のエイリアンは，すなおな飛行パターンを取り，待ち受けていれば簡単にやっつけることができます。

その上のエイリアンは，フェイントをかけてきますし，ボス・エイリアンは，ゴエイのエイリアンを連れて飛んできます。

キャラクターそれぞれが，攻撃パターンに，はっきりした性格を持っています。

エイリアン軍団全体にも，きっちりした攻撃順があります。いきなり，第2軍団から攻撃はしてきませんね。

さらに，よく研究してみると，エイリアンのはじめのほうの攻撃はゆるやかで，空中には1匹しか飛行していませんが，攻撃回数が多くなるにつれて同時飛行して攻撃するエイリアンの数が増えてきます。

これは，デタラメではなく，あらかじめ設定されているのです。

ヤラレた理由がはっきりわかる

エイリアンやエイリアンの弾に当たると，ギャラクシップはやられてしま

います。

なぜやっつけられてしまうのでしょうか。

これもよく考えると，敵や，敵の弾がくるところに自機を持っていったからです。つまり，あらかじめ設定された，ヤラレル場所にいたからヤラレルということになります。

これは，あたりまえのはなしですが設定がきちんとしていると，ヤラレたときに「ウーム残念！」という気持になります。

「キッタネー！ヤラレちゃった」というゲームは，たいてい，ゲームの設定が悪いか，設定はよくてもプレイヤーのテクニックがゲームに追いついていないかのどちらかです。

なぜヤラレたのかわかれば，「よ～し，こんどこそ！」という気持になるのは当然ですが，わけもなくヤラレたのではくやしいばかりで，あと味の悪さばかりが残り，それが，たまりにたまってくると，「ヤーメタ！」という結果になってしまいます。

ナムコのゲームは設定がしっかりしているから好きだ……というのは，こういうわけなのです。

学習できるゲーム

プレイするたびに，だんだん得点があがっていく経験は，みんなあるでしょう。ナムコのゲームは，プレイごとに上手になっていけます。

プレイヤーは，自然に設定されたことがらに気付き，１プレイごとに，それに対応していくからです。

ゲームを観察しながらプレイしていけば，上達のスピードも早くなっていきます。

むやみやたらに敵がせまってくるのを反射的に撃ちまくっていくのとはちがい，敵のキャラクターの性格を見つけだし，それに対応した作戦をとっていけば，かならず道が開けるのがナムコのゲームに共通したポイントです。

メチャクチャなスピード感で，プレイヤーをビックリさせた，ギャプラスですら，この学習効果はあります。

すでにプレイした人ならわかるように，ギャラクシアンの流れをくむ，ナムコのスペース・ゲームの中で最新作

《写真５》すごいスピードのギャプラス

であるギャプラス（53ページから載っています）は，キャラクターの多さや美しさ，サウンドの豊富さで，ギャラクシアンとはちがっていますし，そのスピード感は，まさに現代風で，はじめてプレイしたときは，ビックリさせられてしまいます。

それでは，ぜんぜん歯がたたないのかというと，そうではないのです。

ギャラクシアンと同様に，しっかりした設定が，プレイヤーにテクニックを付けさせてくれています。

プレイするほどおもしろくなってくる。いいかえれば，つぎつぎに新たなチャレンジができるゲーム設定が，ナムコのゲームのみりょくのひとつのポイントなのです。

常に新しい切口を持つナムコのゲーム

新しいナムコのゲームが発表されるたびに，ナムコのゲームを楽しみ続けていた人たちは，いっせいに飛びつきます。

それはなぜでしょうか。

「新作だから」

これはあたりまえです。

でも，新作だからといっても，見向きもされないゲームもありますから，きっと「ナムコのゲームだから，おもしろいはずだ」という気持ちがあるのでしょう。

ナムコが発売した，一番最初のゲームは「ジービー」(Gee Bee）という作品です。

これは，画面上をボールがはねまわる，ビデオゲームの初期の基本的構成の作品でした。1978年に完成したこのゲームをスタートにナムコのビデオゲームは続々と生まれてきたのです。

1979年には，ジービーの流れをくむボールゲーム「ボムビー」（ＢＯＭＢ BEE」が，また「キューティQ」（CUTIE Q）が発表されました。

そして，ナムコのゲームが，ナムコらしさをだした，決定的なゲームのひとつ「ギャラクシアン」(GALAXIAN）が発売されたのも，この年だったのです。

さきほどもお話ししたように，当時はスペース・インベーダー・スタイルのゲームが全盛でした。

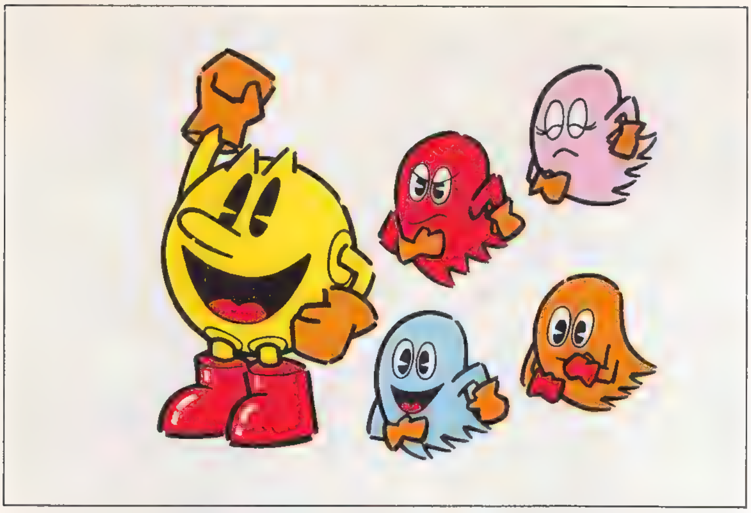
このゲームは左右に動くエイリアンが，直下に落としてくる弾を左右によけながらプレイします。

大ヒットを飛ばしているスペース・インベーダーに対し，ギャラクシアンは思いもかけないスタイルで登場してきました。

プレイ・フィールド内を曲線を描いて飛行するエイリアン。しかも，キャラクターどうしが重なりあう奥行のある画面。そして画面からの印象を盛りあげる，ブキミなサウンド……。

これらは，新しい発想のゲーム企画と，その企画を実現するために設計されたボードが組み合わされて実現した，ビデオゲームの革命的な作品だったのです。

どうせ創るなら新しい何かを生みだ



《写真６》性格を持ったパックマンのキャラクター

したい……。「遊びをクリエイトする」ナムコの意欲がこめられたこのギャラクシアンは大ヒットを飛ばし，世界中にナムコの名をとどろかせました。

ギャラクシアン以来，プレイヤーはこのナムコのゲームに取組む姿勢を理解し，そこに期待を寄せ続けているからこそ，ナムコの新作ゲームは常に注目を集めてきたのだ，といってもよいでしょう。

キャラクターを持ったモンスターたち

キャラクターということばが何回か使われています。このことばは，登場する物をいうときにも使われますが，「性格」という意味でも使われることがあります。

そういう意味で，人間と同じようなキャラクター＝性格を持ったキャラクター＝登場物という，新しいジャンルをひらいたのが，有名な「パックマン」（PAC-MAN）です。

この作品は1980年に発表され，ナムコの名を決定的なものにしました。

発売当時，戦闘的な設定のゲームの中にあって，ホノボノとした，質のよいマンガを思わせる画面を見て，「思わず感動した」というプレイヤーはたくさんいます。

４匹のモンスターは，恐りっぽいアカベイ，オクビョウなアオスケ，モタモタしているグズタ，女性的性格を持つピンキーと，それこそ，みなさんの友人たちにピッタリあてはまるキャラクターを持ったキャラクターだったのです。

パックマン自身は，エサをパクパクと食べていくだけの，シンプルな動作をくりかえしますが，モンスターたちは，性格どおりの一見バラバラの動きをしながら，パックマンにせまってきます。

発売以来たった５年ですが，ビデオゲームの世界では，10年にも20年にもなるほど，進歩のはげしい中にあって今なおプレイヤーをとりこにしてはなさない，パックマンのみりょくは，この性格を持たす……という，一点にあったのではないでしょうか。

1980年には，ラリーX，タンクバタリアン（バトルシティとして，グレード・アップして再登場しています），キング&バルーンの各ゲームが発表されています。

ファイターが変身２倍のおもしろさも開拓

今でこそ，ファイター（自機）の機能がプレイ中にアップしていくという設定のゲームは，たくさんありますがファイター変身によるゲーム展開のおもしろさを開拓したのが，1981年発表の「ギャラガ」（GALAGA）です。

ギャラクシアンをさらに発展させ，よりアクロバチックな曲線飛行を描いて飛ぶエイリアンと，エコーをバッチりきかせた，ほんとうに美しいバック・ミュージック，さらに敵ヒット音にも工夫をこらしたギャラガは，それなりにユニークなものです。

しかし，ギャラガがギャラクシアンIIではなかった，最大のポイントは，ボスに連れ去られた自機を救出するとデュアル・ファイターに変身するというところです。

ゲーム展開は，一見，自機に有利と見えますが，敵に当たる範囲が広がることから，それほど思いどおりにはいきません。

シングル・ファイターを選ぶか，デュアルでいくか，テクニックがあがってくると，そんなゲーム・プレイを楽しむことができるのです。

今でも，多くのゲーム・センターで人気を博しているギャラガは，ギャラクシアンの続編というよりも，新しいタイプのスペース・ゲームとしての評価を確保したゲームといえましょう。

ギャラガが発表された1981年には，ワープandワープ，ボスコニアン，そしてニューラリーXが発売されています。

新しい文化媒体ビデオゲーム

ギャラクシアン，パックマンに続いて，頭を使って楽しむ「ディグダグ」，16ビットCPUを使い，本物のコースやレーシング・カーを三次元シミュレートした「ポールポジション」，そして，レコードやビデオなども制作された「ゼビウス」，日本中をフィーバーに巻き込んだ「ドルアーガの塔」などナムコ作品は，ビデオゲームにまったく新しいジャンルを切り拓いています。

今や，ビデオゲームは，書物や音楽と同じ，新しい文化媒体としての地位を確保したといってもよいでしょう。

コンピュータ・グラフィック，コンピュータ・サウンドといった最新技術を，高度なプログラミングにより使いこなしているビデオゲームの未来は，限りないものがあります。

ナムコは，これからも新文化媒体の強力なリーダーとして，作品を産みだしていくことでしょう。

それでは，初期作品，パックマン・シリーズ，スペース・ゲーム，キャラクター・ゲーム，ニュータイプ・ゲームの順にナムコのゲームをご紹介していきましょう。　多田太郎

BOMB BEE
ボム　　　　　　　　ビー

さーて，オールド・ゲーム・ファンにはうれしいＢＯＭＢ　ＢＥＥの登場です。エッ，君はボムビーを知らないの？　このボムビーを知らないようではナムコのゲームは語れないよ。1979年に発売され，今なおプレイヤーをとりこにする魅力を秘めたＢＯＭＢ　ＢＥＥ。今から説明するからよく聞く…じゃなかった，よく読んでください。

Written by
響　あきら

HOW TO PLAY

遊びかたはいたって簡単。ボールを下に落とさないようにパドルで打ち返します。そう，つまりブロック崩(くず)しなのでＲ。でも正確に言うとブロック崩し＋ピンボールになるかな。ＢＯＭＢ　ＢＥＥにはピンボールのような楽しいフィーチャーがたくさんあります。

画面構成紹介

まず，ゲームを理解してもらうために，**画面構成図**を見てください。パドルを使ってボールをはじく，テレビゲームの原点といえる，シンプルなゲームですが，数々の設定があり，実際にプレイしてみると，最新ゲームに通じるナムコらしさがあふれています。

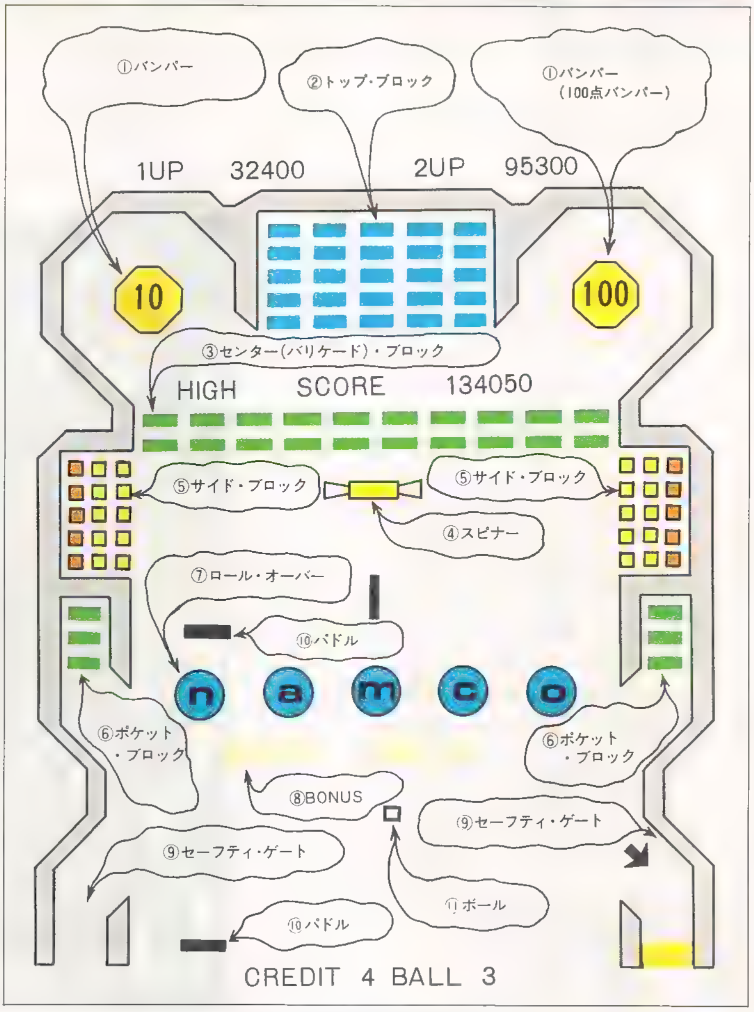
① バンパー

ボールをビンビンと跳ね返すバンパー。サイド・ブロックをオールクリアすると10→100 pts に！ でも，セーフティ・ゲートを使うと10ptsにダウン。グスン。

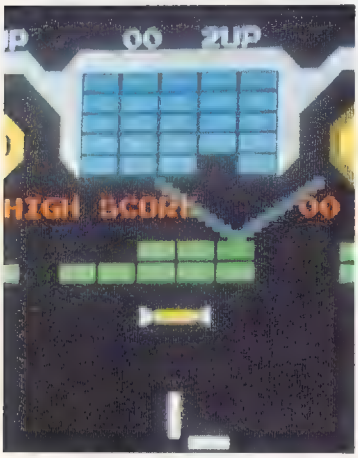
② トップ・ブロック

手前の列から20→40→60→80→100点となっていて(**写真１**)，オールクリアすると，これがスゴイ。何がスゴイかと言うとスピナーが10→100点に，そして＋３ボーナス，さらに，まぼろしの1000点バンパーが出現します(**写真２**)。

また，大きな矢印（ボンビー・シグナル）が，1000点バンパーと同時に現われて，ボールを下のパドルで受け取めるごとにバンパーに近づき，数回でバンパーに突き刺さります。そして，この状態になったところへボールが当たるとバンパーが大爆発(**写真３**)。トップ・ブロック，センター・ブロックは初期状態にもどります。

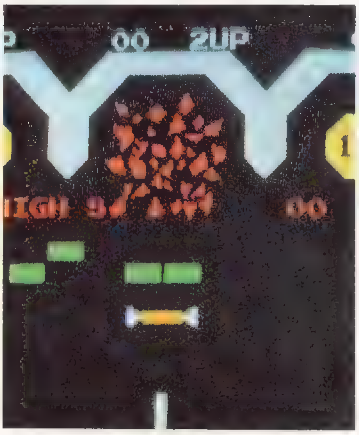


《第１図》画面構成図



《写真１》トップ・ブロック

《写真２》100点スピーナーと
1000点バンパー出現!!



《写真３》1000点バンパー
の大爆発

③ センター・ブロック（バリケード・ブロック）

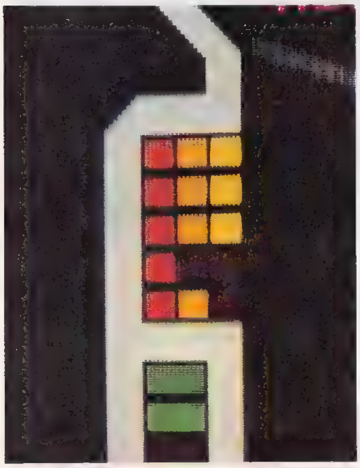
１個10pts，オールクリアで＋１ボーナス。

④ スピナー

ボールが通過するとリンリン回わります。トップ・ブロックをオールクリアすると１回転が10→100ptsになります。ボールが速くなったときここを通すと急にボールのスピードが遅くなってくれるのもうれしいですね。リンリン🔔

⑤ サイド・ブロック

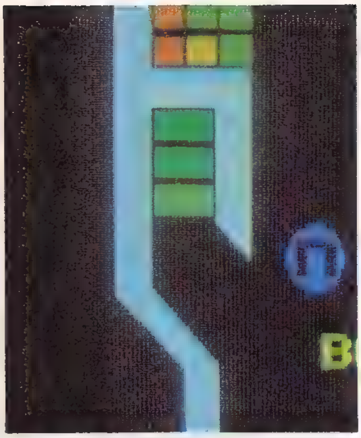
内側から10→30→50ptsの配点になっています(**写真４**)。オールクリアでバンパーの得点が10→100ptsにUP,それにセーフティ・ゲートが閉まります。



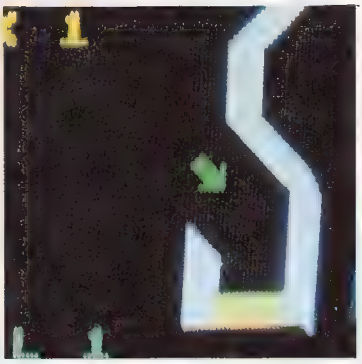
《写真４》サイド・ブロック

⑥ ポケット・ブロック

下から順に100→300→500pts(**写真５**)。片側クリアでエクストラ・ボールのチャンスが生まれます(**写真６**)。アロー・シグナルの現われたサイド・ゲー



《写真５》ポケット・ブロック

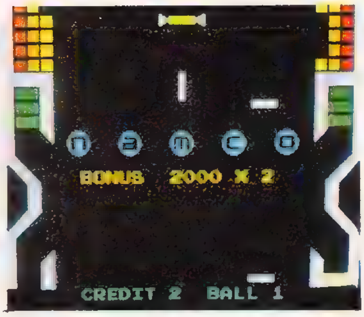


《写真６》エクストラ・ボールのチャンス！

トにボールを通過させると１球サービス！でも逆のゲートにボールを入れると，ブロックは元にもどって，エクストラもおじゃん。ちゃん♪ちゃん♬

⑦ ロール・オーバー

ボールが通過するたびに濃青→薄青→濃青と変化します。namcoの文字を全部薄青にそろえるとＢＯＮＵＳ×２に，さらにもう一度そろえるとＢＯＮＵＳ×３となります。これは大きいぞ(**写真７**)！



《写真７》ロール・オーバーがそろった！

⑧ BONUS（ボーナス）

各フィーチャーによって，1000ptsごとに増えていきます。

⑨ セーフティ・ゲート

ボールがゲートに入るとはね返すけど，一度使うと消えて，サイド・ブロックをクリアしないと現われません。使うと1000pts＋１ボーナスが得られます。

⑩ パドル

これがプレイヤーの操作するパドルです。上下２組で一緒に動きます。うまくパドルを操作して狙い打ち。

最後に一言

どうだったかな，おもしろかった？残念ながら，今このＢＯＭＢ　ＢＥＥを置いてあるゲームセンターはほとんどないと思います。でも，読者のみなさんもいろいろな古いゲーム，懐かしのゲームをさがしてみたり，プレイしたりして，ビデオゲームの歴史などを研究してみるのも，楽しいことだと思います。それに，そういうことも知っておいてほしいと思います。

□

CUTIE Q
キューティ キュー

Written by
響　あきら

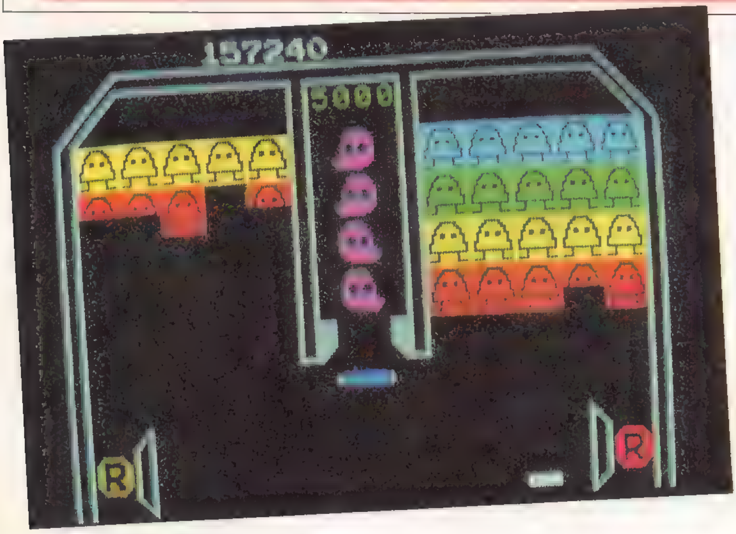
ボムビーに続いて1979年に発売されたのが，このキューティＱです。

これぞゲーム・センター・サウンドとも言ってもよい，軽快で楽しいサウンドが，ディスプレイ上を飛びはねるボールの動きに合わせて聞かれます。

ボムビー，キューティＱともに，今だに置いてあるゲーム・コーナーもあるぐらい，おもしろいゲームです。

ゲーム自体は，左右に動く二つのパドルで，ボールを一番下に落とさないようにはねかえすという，シンプルなものですが，たくさんの設定フィーチャーがあり，プレイヤーをアキさせません。ナムコゲームの原点ともいえる作品の一つでしょう。

How to PLAY



ルールは簡単。パドルを左右に動かして下にボールが落ちないよう打ちかえしてください。ただそれだけ。だけど中身はとっても濃いのです。

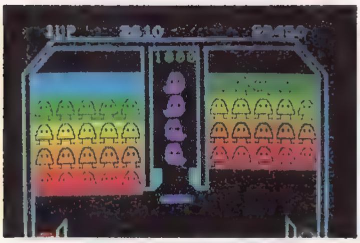
テクニックは，とにかくボールの動きを見て，うまくパドルに当てること…の一言。今回の本の編集のために編集部には，すべてのナムコゲームが持ち込まれましたが，中でも一番人気？があって，編集作業のおくれをきたしたゲームが，このキューティＱです。

高得点へのコツは，とにかく集中すること。ちょっとでも気をゆるめると，ミスにつながります。

フィーチャー紹介

① レインボー・ブロック

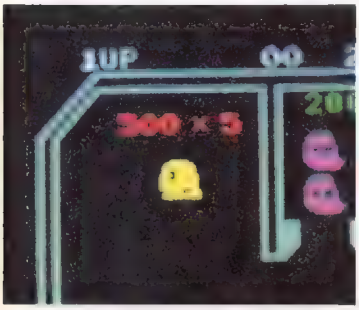
青が50点，緑が30点他は全部10点となっています(**写真１**)。片側を全部破壊すると破壊したブロックの側のセーフティ・ブロックが復活し，ウォークマンが出現します。ウォークマンが消えてから下のパドルでボールを受けると，インベーダーのようにブロックが２段増えて再生します。同色のブロック(２段分)を破壊すると＋１ボーナスです。



《写真１》レインボー・ブロック。基本点はここから取る

①′ウォークマン

片側のブロックをすべて破壊すると出現します(**写真２**)。中心から外側へゆっくりと歩いていき，途中ボールが当たると上のルーレットが止まってボーナス点が加算されます（ずっとそのままにしておくといなくなります)。ウォークマンには，500×X，700×X，1000×X……の５種類あり，ブロックをすべて破壊するにつれて点数があがっていきます。



《写真２》ウォークマン登場。このウォークマンは1979年に生まれました。ナムコの時代先取り!?

② ミニモン

シッポを左右に振っているコミカルなオバケです(**写真３**)。ミニモンの得点は100，200，300，400，500，700，1000，2000，3000，4000，5000と上がっていき，以後1000～5000点のくりかえしとなります。また，ミニモンは，下のパドルでボールを受けるごとに１匹ずつ増えていき４匹になるとつぎは１匹にもどります。

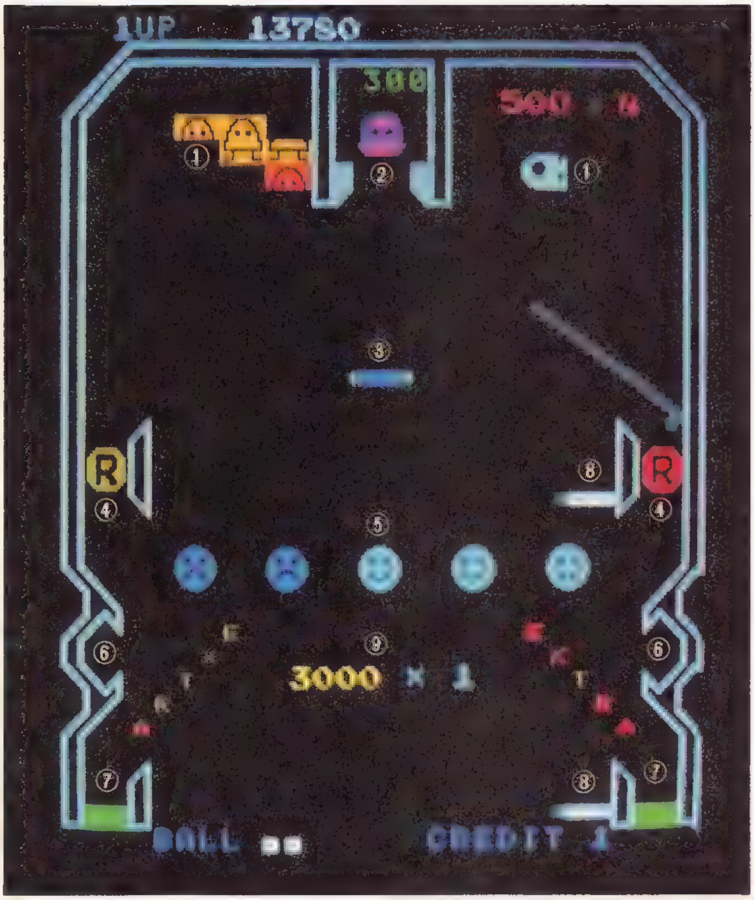
③ スピナー

１回転で10点です。ここをとおすとボールのスピードがおそくなります。ボールのスピードが速くなったときはうまくこのスピナーをとおしましょう。

《写真３》大量得点のチャンス。5000点４匹そろい

④ エキストラ・ロールオーバー（100点）

ボールが通過すると，文字が茶色→赤色に変わり，全部ＥＸＴＲＡの文字を赤色にすると，エキストラ・ボールのチャンス（セーフティ・ゲートにボールを入れると１個増える）となりま



《写真4》E・X・T・R・Aと変化するエキストラ・ロールオーバー

す。上のパドルでボールを受けるごとに文字が変化します(**写真4**)。

⑤ ロールオーバー(50点)

ボールが通過すると薄青→濃青→薄青と色がかわります。すべて，濃青にそろえるとボーナスの倍率が×2となり，つぎに全部濃緑にそろえると倍率は×3になります(**写真5**)。

《写真5》ボーナス×3のグリーン・ロールオーバーがそろった！

⑥ キックアウト

ここにボールが入ると，ふたが閉まってボールがぐるぐると跳ね回り（**写真6**），3000点と＋1ボーナスが得られます。また，ボールのスピードが最もおそくなり，パドルの幅ももとにもどるという後半プレイする人にとっては，とってもありがたいフィーチャーでーす。

《写真6》キックアウトにボールが入ったようす。プレイ開始時にもここからボールがサーブされる

⑦ セーフティ・ゲート

ボールがここを通過すると1000点と＋1ボーナスだけど，一度使用するとゲートがなくなります。しかし，上方のブロックを全部破壊すれば，再びゲートができます。また，エキストラ・ボールが完成しているときに，ボールをここに通過させればワンモア・ボールです(**写真7**)。

《写真7》エキストラ・ボールのチャンス。ボールを入れれば1個増える

⑧ パドル

プレイヤーの操作する上下二つのパドルです(**写真8**)。上からきたボールは打ち返すけど，下からのボールは角度が変化させられます。後半ではブロックをくずしていくと，パドルの幅がどんどん小さくなります。

《写真8》2段あるパドル。上と下ではフィーチャーやボールの反射角度がちがう

⑨ ボーナス点

各フィーチャーによって1000点ずつあがっていき，最高は99000点になるそうです。

《写真9》無心にボールを追っていると，いつのまにかボーナスが増える！

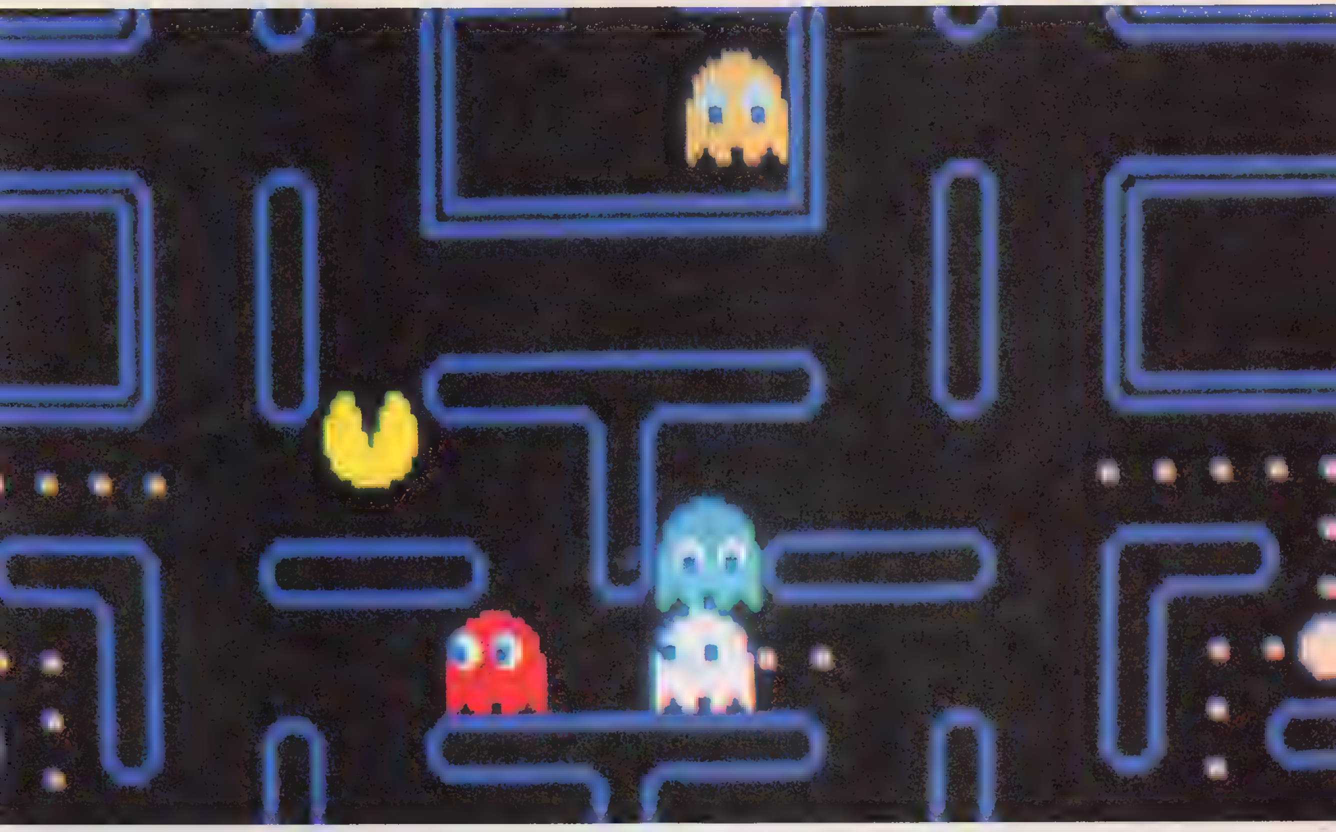
期待したい 新パドル・ゲーム

ナムコのパドル・ゲームはこのあと発売されていません。プレイ内容はシンプルなので，なかなか新タイプのものは制作しにくいでしょうが，現在のグラフィック・テクニックを生かしたものがあってもいいような気がします。

みなさんはどう思いますか？

namco 第2章

世界のスーパー・キャラクター パックマンとその仲間たち

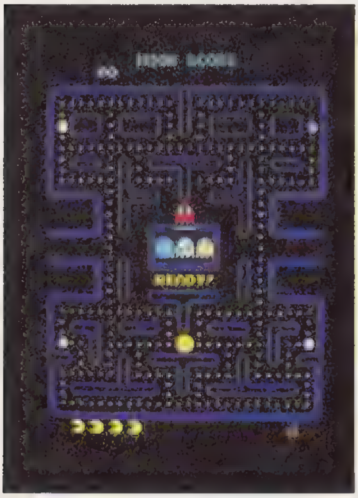


パックマン:PAC-MAN/パック&パル:PAC&PAL スーパーパックマン:SUPER PAC-MAN

1980年に発売されたパックマンは，
アッという間に世界的なスーパー・キャラクターとして，広まりました。
本章ではナムコの代表作，パックマンと，
パックマンを主人公にしたパックマン・ゲームをまとめてご紹介します。
どの作品にもオリジナルのパックマンが持つゲームのエッセンスが生かされています。

PAC-MAN
パックマン

Written by
EXCHANGER



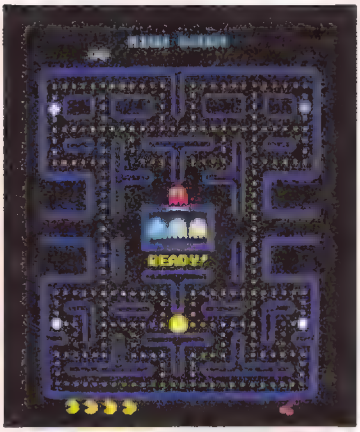
1980年に登場し，世界中で大ブームを巻き起こしたＰＡＣ—ＭＡＮ。その完全攻略パターンを大公開します。

パックマンはパターン・ゲームです。つまり，同じ面で同じことをやれば，敵（モンスター）は同じように動くのです。結局，パターンを作ってしまえば終わりというゲームですが，もし，パターンが失敗しても，ゲーム・オーバーにならないくらいのテクニックは知識として持っておかなければいけません。パターン化できるからといって，パックマンがつまらないゲームかといえば，そうでないことは歴史が証明しています。登場キャラクターの性格がキッチリと，しかもゲーム性を最高に発揮できるように設定されていることが，パックマンのみりょくです。では，パックマンの世界へご案内しましょう。

パックマン全面クリア基本編

●操作

パックマンを操作するのは４方向レバー１本。パックマンは，壁にぶつかるまで，止まることができません。つまり，止まるときは，壁にぶつからなければいけないのです。レバーをニュートラルにもどしても，パックマンは動き続けます。



《写真１》パックマンのプレイ・スタート画面

●モンスター

パックマンを追いかける敵は，４匹のモンスターです。彼らは，それぞれ，ちがった性格を持っています。

1．アカベイ(ニックネーム・オイカケ)

モンスター軍団のリーダ格。何をやるのも最初で，足も一番速く，パックマンにピッタリとくっついて追いかけてきます。

2．ピンキー(ニックネーム・マチブセ)

マチブセと呼ばれているだけあって，パックマンを追いかけていても，別の方向へ転換して，待ちぶせします。アカベイとの連係プレイが怖い相手です。

3．アオスケ(ニックネーム・キマグレ)

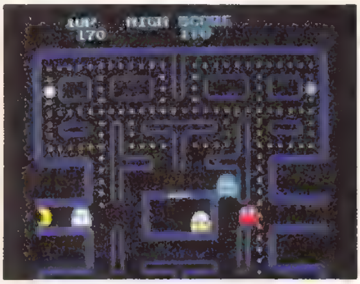
アカベイのように行動するときもあれば，パックマンが近よっても，アオスケのほうから，逃げていってしまうこともあります。まったくの気まぐれです。

4．グズタ(ニックネーム・オトボケ)

・・・バカである・・・

●パックマンの食物

各面には，240個のドット（点）と４個のパワー・エサがあります。これらを全部食べると面クリアというわけです。また，一定の数のドットを食べると，１面に２回ボーナス・ポイントがもらえるフルーツが出てきます。



《写真６》ワープ・トンネルを利用しよう

●得点表(次ページ)

(次ページ)

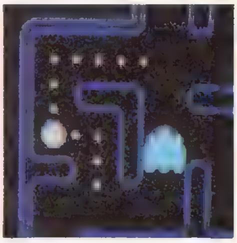
●ワープ・トンネル

左右の壁の中央に，ワープ・トンネルがあります(**写真６**)。これは，左から右へ，右から左へと，通り抜けができ，しかも，ここにモンスターが入ると，スピードが落ちてしまいます。これをうまく使って敵をかわせ!!

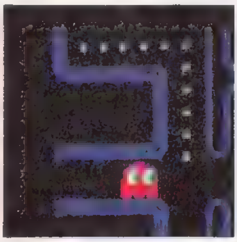
●パワーエサ

パックマンがこれを食べると，モンスターが青くイジケてしまうので，反撃ができます。このときモンスターを食べると，

１匹目…200pts.　２匹目…400pts.

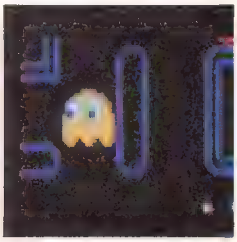


《写真４》とにかくキマグレなアオスケ



《写真２》一番こわいアカベイ

《写真３》唯一の女性。待ちぶせに注意！ピンキー



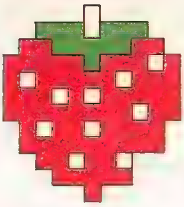
《写真５》その名のとおりオトボケ！　のグズタ

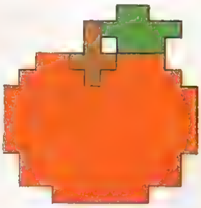
得　点　表

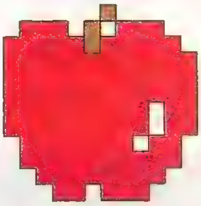
ターゲット	得　点	フルーツの出現条件
ド　ッ　ト	10pts.	ドットを80，160個食べたとき
パワー・エサ	50pts.	

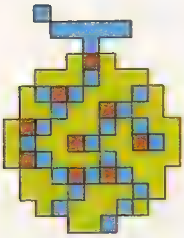
フルーツ・ターゲット	得　点	出現ラウンド
チェリー	100pts.	ラウンド1
ストロベリー	300pts.	〃　2
オレンジ	500pts.	〃　3，4
アップル	700pts.	〃　4，6
メロン	1000pts.	〃　7，8
ボス・ギャラクシアン	2000pts.	〃　9，10
ベル	3000pts.	〃　11，12
カギ	5000pts.	〃　13〜

▲チェリー


▲ストロベリー

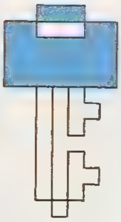

▲オレンジ


▲アップル


▲メロン

▲ボス・ギャラクシアン

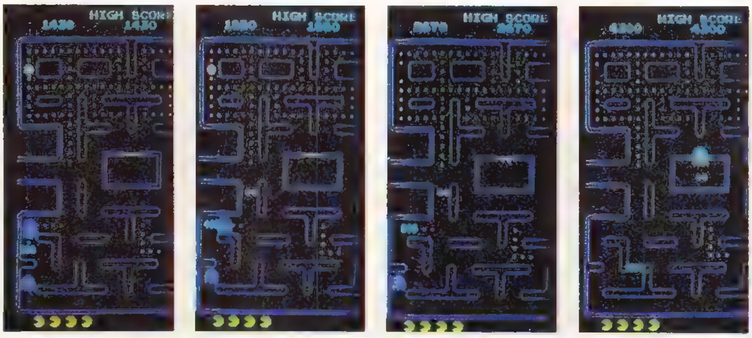
▲ベル

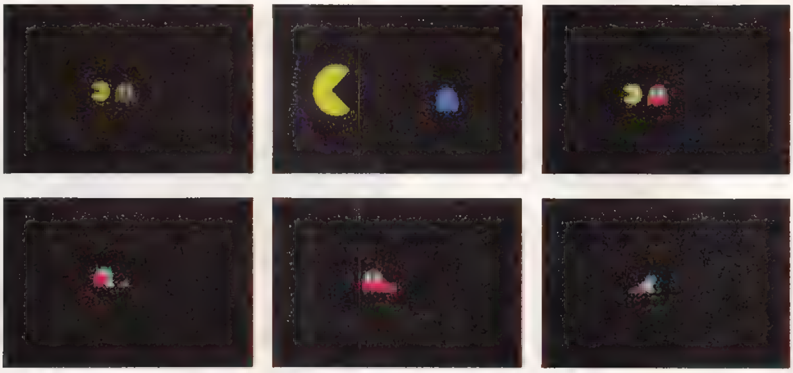

▲カギ

3匹目…800pts. 4匹目…1600pts. と高得点が入ります(**写真7**)。

●コーヒー・ブレイク

2面を消すと，コーヒー・ブレイクがあり，パックマン・ショーが見られます。それ以後4面クリアごとに，コーヒー・ブレイクがあります。パックマン・ショーの種類は3種類(**写真8**)あり，三つ目の後は，ずっーと，同じ場面となります。21面以降はコーヒー・ブレイクがなくなります。


《写真7》イジケ・モンスターを食って200，400，800，1600pts.をネラエ！


《写真8》パックマン・ショーで一休み

パックマン全面クリア初級編
（ラウンド１～４）

この項は，ラウンド１～４を対象として，お話ししていくことにしましょう。

●フルーツは無視せよ

フルーツは後半の面では重要ですが，前半の面では，さほど重要ではありません。フルーツを取りにいって死に急がぬように。

●点のかせぎかた

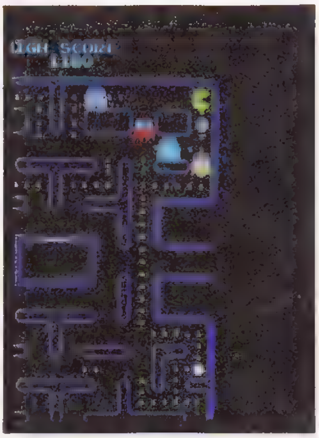
各面四つのパワーエサを有効に使います。１個のパワーエサで（200＋400＋800＋1600）pts＝3000pts取れるのですから…。つまり，四つのパワーエサで，最高12,000pts取れることになります。

そこで，前半の面では，パワーエサの部分を残して，ドットを食べ，残ったパワーエサで1600ptsを取るようにしなければいけません。４匹取れるタイミングがくるまで，ひたすら待とう（写真13）。

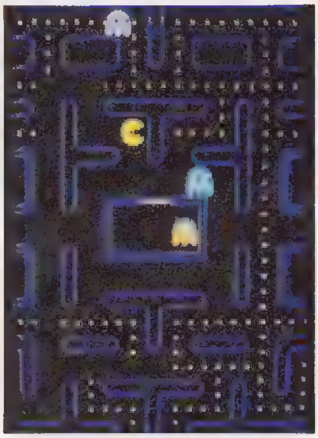
●安全地帯

パックマンの迷路の中で，わりあい安全な場所があることを知っていますか？　写真14がその場所です。

この場所は，下方から敵が進入してこないので，ここをうまく使いこなせば，敵との距離を離せたり，ギリギリでかわせたりします。ただし，上方から入ってくるモンスターには注意してください。



《写真13》イジケ・モンスターを４匹つかまえられるように，待とう

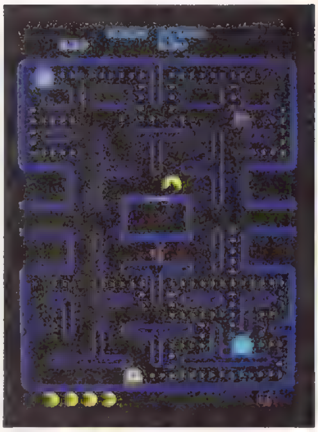


《写真14》ここが安全地帯

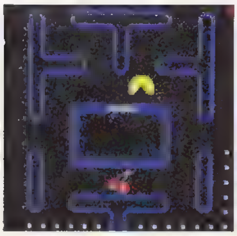
●モンスターの縄ばりと方向転換

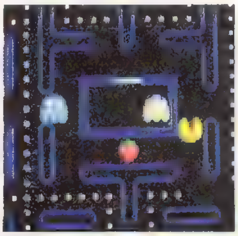
モンスターはそれぞれ縄ばりを持っています。その縄ばりはパワーエサの周辺にあり，４匹のモンスターは，パワーエサ一つの周辺をとり仕切っています（写真15）。アカベイは右上，ピンキーは左上，アオスケは右下，グズタは左下です。面スタート時は，必ず，個々の縄ばりにいきます。

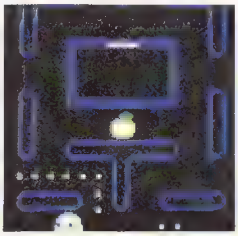
方向転換は，一定時間たつと行なわれます。この方向転換があった後は，今まで縄ばりを守っていたモンスターが，パックマンを追いかけだし，追いかけていた場合は，縄ばりを守りに行く合図です。縄ばりを守っている間のモンスターは，パックマンを追いかけません。

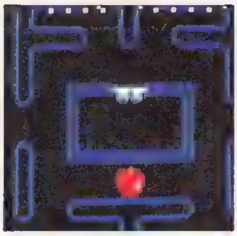


《写真15》縄ばりに散ったモンスター









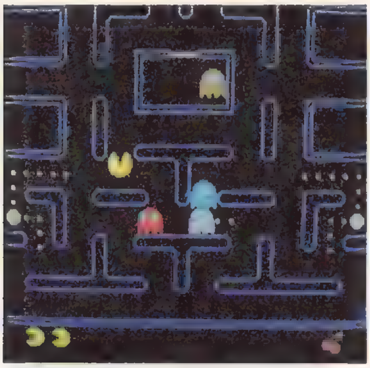
（上左）《写真９》ラウンド１のチェリー
（上中）《写真10》ラウンド２のストロベリー
（上右）《写真11》ラウンド３のオレンジ
（ 下 ）《写真12》ラウンド４のアップル

●パックマンのスピード

パックマンは２段階のスピードを持っています。その一つは，ドットを食べているとき，もう一つは何もないところを走るときです。ドットを食べているときは，実に追いつかれやすいことを覚えておきましょう。

●モンスターは小回りがきかない!!

モンスターは直線になると，パックマンより速いのですが，曲り角が多い



《写真16》ジグザグに逃げるのがコツ

と，逆に差をつけられます。つまり，モンスターは小回りがきかないのです。追いつかれそうになったら，角を多く曲がりながら逃げるのがテクニックです(**写真16**)。

●最下段は危険だ

最下段ははさまれやすく，たいへん危険です。これは，最下段の逃げ道が下になく，すべてのモンスターは，他の3方向からやってきます。しかも，直線になっているので，スピードも速い！　また，縄ばりにもどっているときも，グズタとアオスケが守っているので，これまた，危ない！　ここに来てしまったら，パワーエサを食べたり，パターンを作る場合は，一番最後に食べるようにするのが安全です。

パックマン全面クリア中級編
(ラウンド5〜)

この項は，ラウンド5以降を対象とします。

●怒りのアカベイ

アカベイは，一定時間がたつと，怒りだします。アカベイが怒ると，スピード・アップし，縄ばりにもどるときにも，パックマンを追いかけはじめます。こいつに追いかけられたら，ワープ・トンネルに入るか，安全地帯でかわすしか方法はありません。怒ったときの合図は，モンスターが動く音の音程が高くなったときです。

●スピード・アップ

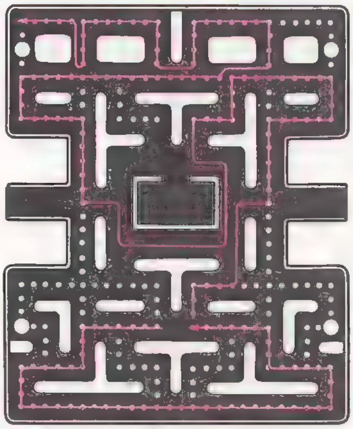
アップルが表示されるラウンド以降(ラウンド5以降)，ゲーム全体のスピードがアップします。つまり，パックマンも，モンスターも速くなります。これによって，考えている時間が短くなるため，モンスターにつかまりやすくなりますし，操作もより速くしなければなりません。

●パワーアップの時間

ラウンド5から，パワーエサを食べたあとのパワーアップの時間が，大幅に短くなります。コーヒー・ブレイクの後のラウンドだけは，パワーアップの時間が長くなりますが，それ以外は段々短くなってしまいます。

以下にラウンドごとのだいたいの時間を示しておきます。

アップル1(5面)…… 4秒
アップル2(6面)…… 8秒
メロン1(7面)…… 4秒
メロン2(8面)…… 4秒
ギャルボス1(9面)…… 2秒
ギャルボス2(10面)…… 7秒
ベル1(11面)…… 4秒
ベル2(12面)…… 2秒
カギ1(13面)…… 2秒
カギ2(14面)…… 6秒
カギ3(15面)…… 2秒
カギ4(16面)…… 2秒
カギ5(17面)……* 0秒
カギ6(18面)…… 4秒
カギ7(19面〜)……* 0秒
*：イジケない。



《第1図》ラウンド5〜16，18までの1600点パターン！

●芸術的1600点パターン(作者未詳)

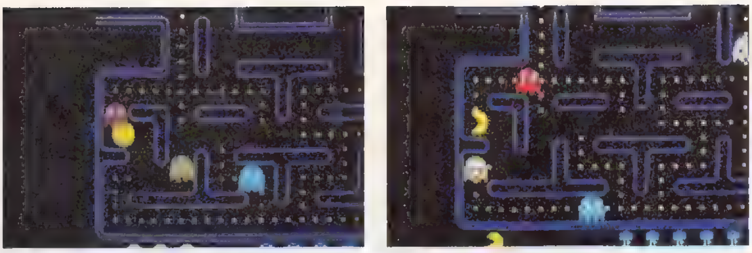
僕が昔パックマンに燃えたとき，ラウンド5〜16，18の1600点パターン(いじけモンスターをすべて取る)がありました。これは，実に芸術的で，必ず1600点取れるばかりか，この後の状態も良く，容易にクリアできるのです。しかも，フルーツ二つのおまけつき，という魅力的なパターンです。では，このパターンを紹介しましょう(**第1図**)。

パックマン全面クリア上級編
(カギの5，7，8面　ラウンド17，19，20)

カギの5，7，8面(ラウンド17，19，20)のパターンは，今までといっしょですが，モンスターがイジケません！　その攻略法を紹介します。

●パワーエサの新たな使い道

カギの5，7，8面はパワーエサを取っても，敵はイジケません。だからといってお手上げではダメ！　モンスタ


《写真17》パワーエサによるモンスターの方向転換

《写真18》カギ面になるとむずかしい

ーは，パワーエサを食べた瞬間，方向転換します。これをうまく使うのです。

その方法はモンスターをぎりぎりまで引き寄せ，パワーエサを食べます。方向転換しているうちにかわせ（**写真17**）！

●パワーエサとワープ・トンネル

パワーエサを食べると方向転換する性質を利用し，さらにワープ・トンネルを使ってモンスターをかわすテクニックです。まず，ワープ・トンネルに入り，モンスターをおびきよせ，モンスターが入ったら，ダッシュでワープ・トンネルを出て，パワーエサを取ります。すると，モンスターは，方向転換してワープ・トンネルを逆に進みます。それをくり返して，モンスターをワープ・トンネルに閉じこめてしまうのです。

これは，モンスターの動きが，ワープ・トンネル内ではスピードがおそくなることを利用しており，パックマンがつぎのパワーエサを取るまでに十分間に合う時間をかせげます。

●攻略パターンは

中級編で紹介したパターンを少し変えるだけで作れます。パワーエサを食べる手前まではいっしょで，パワーエサのところは，モンスターを待たずにすぐ食べるようにします。後はいっしょです。

世界のヒーロー パックマン

パックマン……実にシンプルなデザインのキャラクターが，なぜこんなにも人気があるのでしょうか。

日本国内はもちろん，海外でも大人気で，パックマンのキャラクターは，すでにゲーム画面から飛びだしていろいろなものに，デザイン・キャラクターとして使われています。

パックマンのキャラクターを使用した製品はパジャマやジーンズから，レコード“パックマン・フィーバー”にいたるまで，すでに200種をこえているとのことです。

このパックマンのキャラクターはナムコの開発部の岩谷さんが，お昼休みにピザパイを食べていたとき，何げなく思いついた……というからおどろきです。

当時は，あまりにシンプルなデザインなので社内でもこれほどのヒットをすると考える人は，ほとんどいなかったそうです。

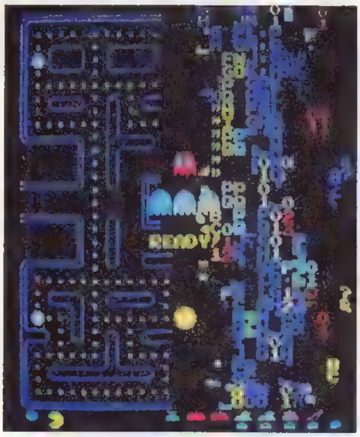
パックマンは，やはり，ギャラクシアンとならぶ，ナムコ・ゲームの原点，ビデオ・ゲームの世界の原点といえる永遠の名作といえましょう。

超上級編・番外編
（カギの９面〜　ラウンド21〜256）

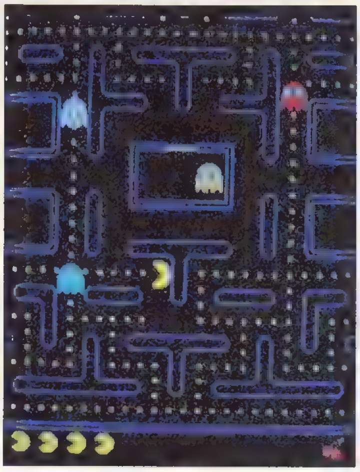
カギの９面，ラウンド21がなぜ難しいのでしょう。

1．パックマンがおそい
2．モンスターが速い
3．アカベイが怒るとやたら速い
4．イジケない
5．コーヒー・ブレイクがない

おわかりですか？



《写真19》256面はこうだ！



《写真20》秘技！止まりッ！

●パターン紹介

このパターンを使えば，もうパックマンは終わりません（第２図）。ただ，もしパターンを失敗したら，上級，中級のテクニックをマスターしていなければ，クリアできなくなるのはトーゼンのことです。

番　外　編

●パックマンは何面まであるか？

パックマンの面がすすむとカギがいっぱいならんで，自分が何面をやっているのかわかりません。しかたがないから自分で数えるわけですが，これがなかなか苦しくて，もうヘトヘトになりました。当初から256面と予測していたように，256面で終わりました。クリアすると，**写真19**のような画面になります。

●幻のモンスター

君は幻のモンスターを見たことがありますか？　そいつは，緑の目ん玉で，オレンジ色の体を持っています。

ゲーム中，イジケ・モンスターが点滅しはじめたのに，なおも食べようとしました。これがいけなかったのでしょう。やっと食べたと思ったら，この幻のモンスターになって死んでしまいました。モンスターにもどる瞬間に当たると，こうなるようです。

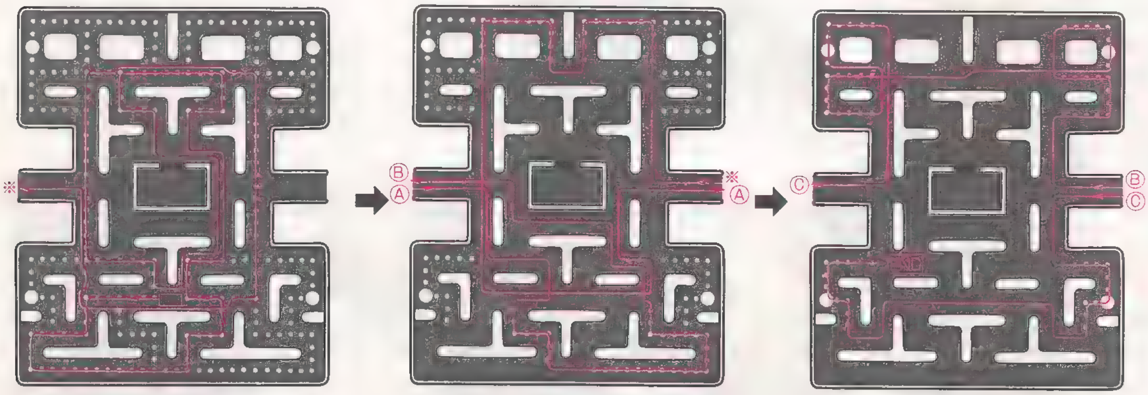
●すり抜け

これは，パックマンとモンスターがすり抜ける現象です。意識的にできれば苦労はないのですが…。ときどき体験できます。

●君は，壁を向かずに止まれるか!!

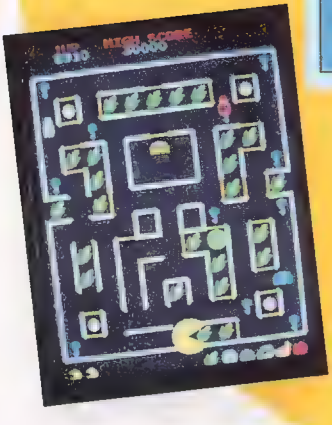
写真20を見てくれたまえ！　これは止まっているのですゾ。君はできるかな！

これができればプロフェッショナル！

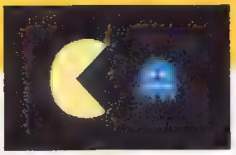


《第２図》これをマスターできれば256面まで，まっしぐらにプレイするしかない！ラウンド21からの超上級者向けプレイ・パターン！

SUPER PAC-MAN



パックマンに力強い味方，スーパー・パワー・エサが加わり，さらに多彩な展開になったスーパーパックマンです。
エサはすべてフルーツやスニーカーなど楽しいキャラクターばかり。パックマンの基本的なプレイに加えた＋α が特徴の1982年に発表された作品です。



Written by
EXCHANGER

HOW TO PLAY

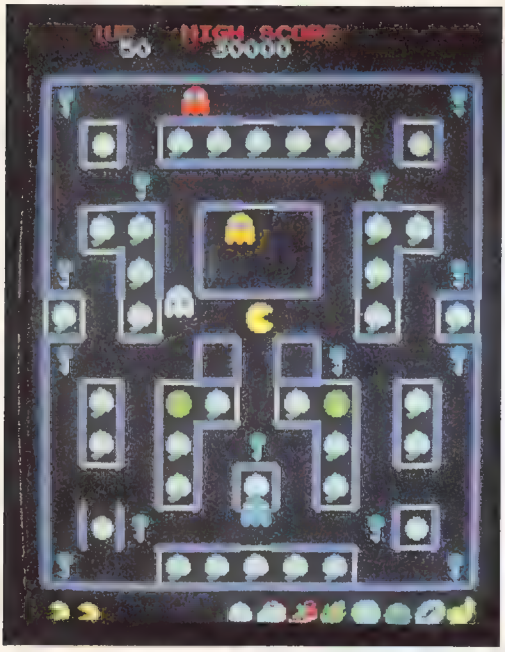
★ここがパックマンと違うのだ!!

① エサがフルーツになった。
② パワーエサだけでなく，パックマンがスーパーパックマンに変身する，スーパーエサがついた。
③ フルーツが８種類から16種類に増えた。
④ コーヒー・ブレイクのパックマン・ショーが，３種から，４種に増えた。
⑤ モンスターの巣へ入ることができる。

これらが主なところだけれども，まだまだほかにも，たくさん目新しい設定があります。

★まずは基本ルールをしっかり覚えよう。

あなた（パックマン）の目的は，フィールド内のフルーツを全部食べること。もちろん，ただでは食べさしてくれません。おなじみのモンスター４人組が，行手をはばみます。さらに，フ



《写真１》スーパーパックマンの画面。スーパー・パワーエサ，カギなどの新キャラクターが登場

ルーツは，鍵のかかった，カベとカベの間にはさまれており，鍵を取って開けなければいけません。これがスーパーパックマンの難しいところ。

しかし，悪いことばかりではありません。こっちにもスーパーエサ(緑色)という必殺兵器があるのですから！これを食べると，モンスターはつぶれた形になり，パックマンは，巨大になります(写真２)。これが効いている間は無敵になるばかりか，鍵のかかったピンクのカベも壊せるようになるのです。

★フルーツは16種類あるのだ。

パックマンのときは，ボーナス・ポイントでしかなかったフルーツが，スーパーパックマンでは，画面上にたくさんあるエサの役目をします。種類は16種類，点数は，10 pts. からはじまり，１ステージごとに，10 pts. ずつ増えていき，最高は160 pts.。16ステージをクリアすると，フルーツはもとにもどりますが，点数はそのまま160 pts. です。

★スターは，絵のそろったときに取れ！

スターはルーレットのフルーツがそろうと高得点です。フルーツは，最初左右と共に回っていますが，時間がたつと，左側が止まり，右側だけが回ります。このチャンスをねらって，フルーツが合ったしゅん間にスターを取ります(写真３)。

★コーヒー・ブレイクのパックマン・ショーは最高さ!!

パックマンと同じように，スーパーパックマンでも，パックマン・ショーがあります。ユニークな音楽をバックに，パックマンとモンスターのゆかいなショーがはじまります。４種類もあるので，とても楽しめるゾ(写真４)。

★パワーエサも忘れるな

スーパーエサがあるからといって，パワーエサを忘れないように。パックマンと同様に，パワーエサを食べればイジケたモンスターを食べられるのです。点数も同じ，200，400，800，1600 pts. と増えていきます。

★ボーナス・ステージは有効に。

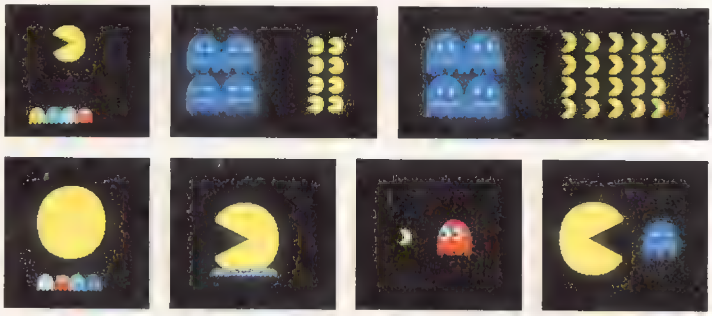
３ラウンドごとに，ボーナス・ステージがあります(写真７)。自分は，はじめから，スーパーパックマンで，画面上のフルーツをいかに速く食べるかがポイントとなっています。モンスターもいないので，軽い気持ちでチャレンジしましょう。残りＴＩＭＥがボーナス点になるよ！

★新フューチャー“スーパーエサ”

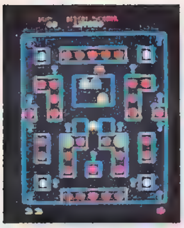
スーパーエサは，無敵になるばかりか，ボタンを押すことにより，大幅なスピード・アップが可能です。スピード・アップすれば，スーパーエサの効き目のある時間に，より多くのフルーツを食べることができます。しかし，スピード・アップすると，あまりにも速すぎて，操作がついてこれなくなります。これは，もうなれるしかない。ハイスピードを使いこなせるようになれば，実力アップまちがいなし！

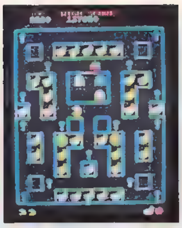
《写真２》ほうら！こんなに大きくなったパックマン

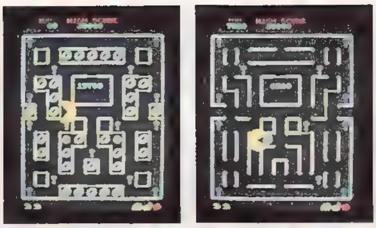
《写真３》スターが出たら絵を合わせて取ると高得点

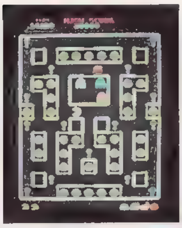


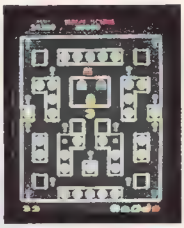
《写真４》おもしろいコーヒー・ブレイクのデモ

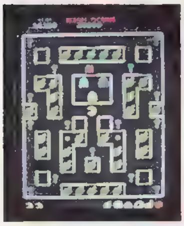

《写真５》ラウンド１の画面

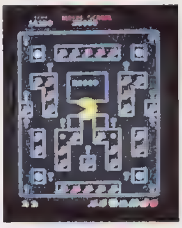

《写真６》ラウンド２の画面

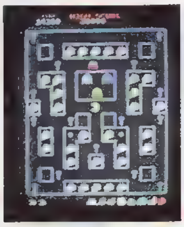

《写真７》ラウンド３の画面すべてクリア!!に成功

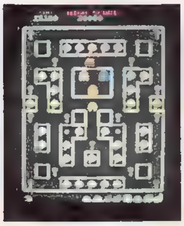

《写真８》ラウンド４の画面

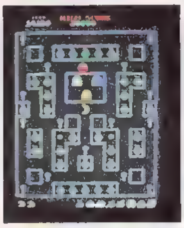

《写真９》ラウンド５の画面

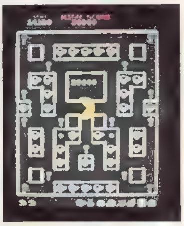

《写真10》ラウンド６の画面

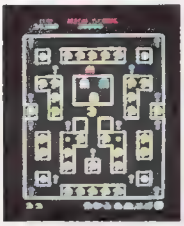

《写真11》ラウンド７の画面

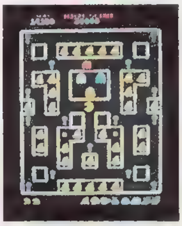

《写真12》ラウンド８の画面

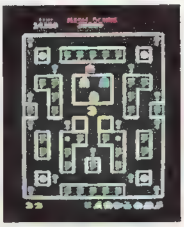

《写真13》ラウンド９の画面

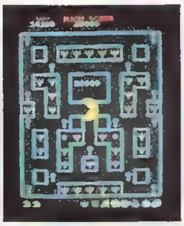

《写真14》ラウンド10の画面

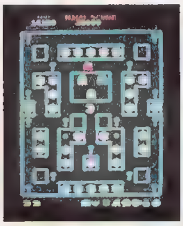

《写真15》ラウンド11の画面

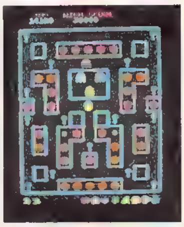

《写真16》ラウンド12の画面


《写真17》ラウンド13の画面


《写真18》ラウンド14の画面


《写真19》ラウンド15の画面


写真《20》ラウンド16の画面


《写真21》ラウンド17の画面

ハイスコアのための攻略法

★パワーエサのもう一つの使いかた

パワーエサは，敵を，食べられることに加えて，スーパーエサの効き目を長びかせることができます。つまり，スーパーエサの効き目が無くなりかけたときにパワーエサを食べると，パワーエサの効いている時間だけ，スーパーパックマンでいられることができるのです。これを応用すれば，スーパーエサの効き目が切れる瞬間，もう一度パワーエサを取り，フルーツを全部食いつくすまでスーパーパックマンでいられることができるわけです。もちろん，つねに，スピードアップしていることは，言うまでもありません。

★鍵を取ったときに，開くカベを覚える!!

ボーナス・ステージが終わるごとに，鍵に対応する壁が変わってきます。これをしっかり覚えていないと，ワープ・トンネルから逃げようにも開かずに死んでしまうなんてことに，なりかねません。

★スターの出る位置は，モンスターの動きがスローになる。

スターのでる位置を中心に，モンスターがスローになるところがあります。パックマンでは，ワープ・トンネルを利用していましたが，スーパーパックマンでは，この場所をうまく使いましょう。

パック & パル
PAC & PAL

Written by
EXCHANGER

パックマン・シリーズ第３弾としてニュー・キャラクター〝ミル〟を加え，1983年に発売された作品です。
あなたは，パックマンをあやつって，画面上のフルーツを全部食べるのが目的。フルーツは，カベでしきられていて，パックマンがめくったカードの絵が合うと，そのフルーツをしきっているカベがなくなり，取ることができます。また，フルーツは，ミルが持って行こうとするので，気をつけましょう。

ゲームの内容紹介

４方向レバーとボタンでパックマンをあやつります。ボタンは，スペシャル・ターゲットを取り，パワーアップしたときに，攻撃のため使用します。

キャラクター紹介

●パックマン
われらがヒーロー！

●モンスター軍団
おなじみモンスター軍団。

●ミル
ちゃめっけたっぷりのニュー・キャラクターです。点滅ターゲットを横取りしては，巣に持っていってしまいます。パックマンはミルにふれても平気なので，取られたら取りかえそう！

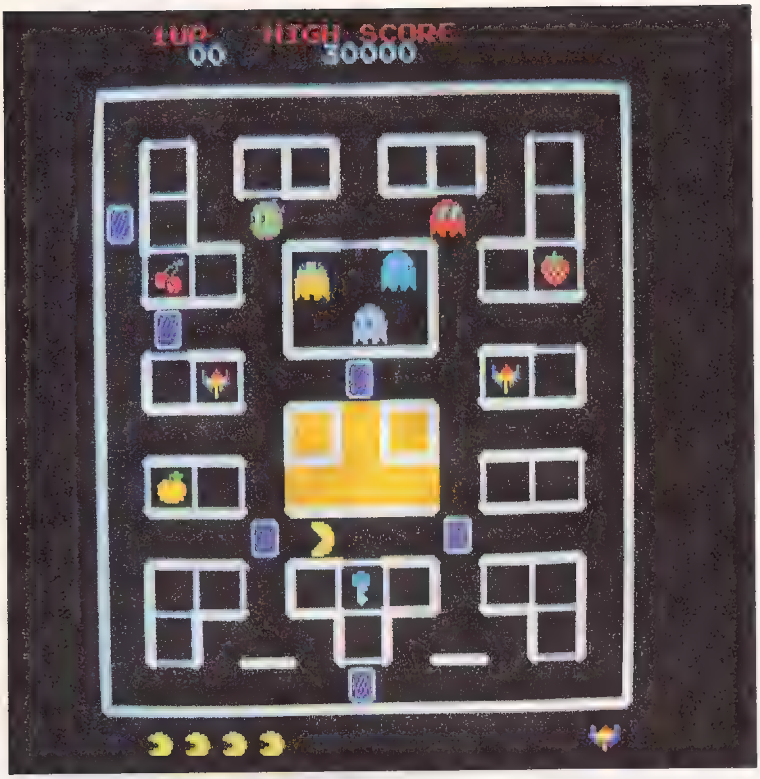
●フルーツ
フルーツは７種類あり，それぞれ点数がちがいます。
チェリー…50pts
ストロベリー…100pts
オレンジ…150pts
アップル…200pts
メロン…300pts
レモン…400pts
パイナップル…500pts

●カギ
各面一つずつあり，取ると高得点。点は，攻撃が変わるごとに上がります。
１～２面…700pts
４～６面…1000pts
８～10面…1500pts
12～14面…2000pts
16～18面…3000pts
20～　　…5000pts

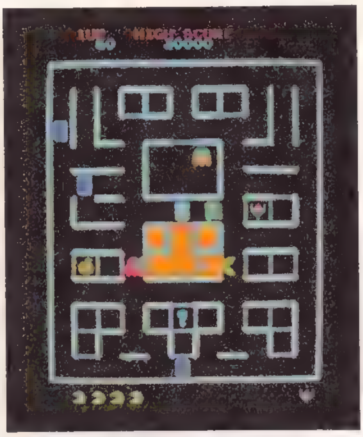
●スペシャル
スペシャルを取ると敵に反撃ができます。

1．ギャルボス……トラクター・ビーム攻撃

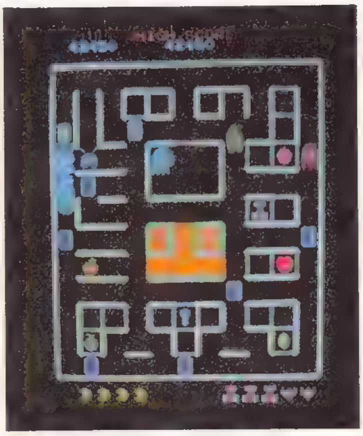
１，２面に登場。パックマンがトラクター・ビームを使えるようになります。このトラクター・ビームを浴びたモンスターは，グルグル回り，目が回



▲プレイ画面とキャラクター



▲ギャルボス面



▲スモーク・スクリーン面

ってしまいます(**写真1**)。

2. ラリーX……
スモーク・スクリーン攻撃

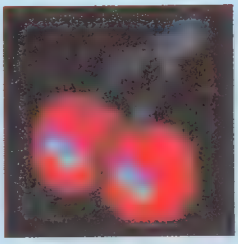
4～6面に登場，パックマンがスモーク・スクリーンを出します。スモーク・スクリーンは，モンスターの目をくらまし，あまりのけむたさにモンスターは泣き出してしまいます(**写真2**)。

3. トランペット……
サウンド・シャワー攻撃

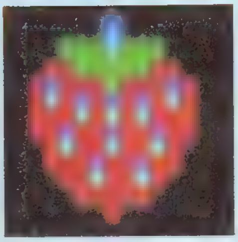
8～10面に登場。パックマンの口から音符が出て，モンスターがこれを浴びると，気持ちよくなり，踊りくるってしまいます(**写真3**)。

4. 雪ダルマ……冷凍光線攻撃

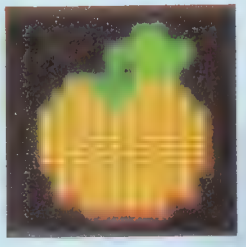
12～14ラウンドに登場。パックマンが冷凍光線をはき，この光線を浴びた



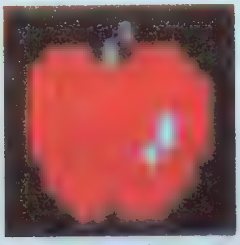
▲ チェリー



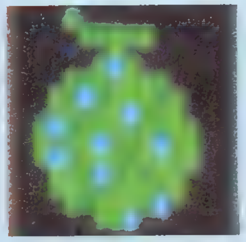
▲ ストロベリー



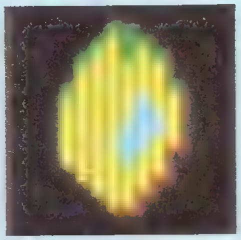
▲ オレンジ



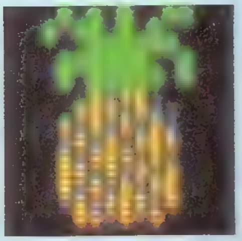
▲ アップル



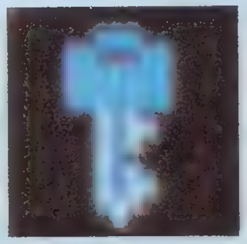
▲ メロン



▲ レモン

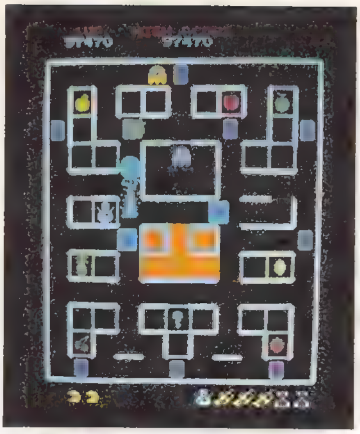


▲ パイナップル

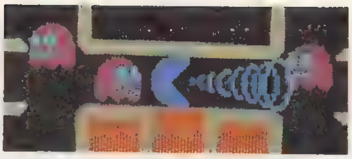


▲ カギ

▲サウンド・シャワー面



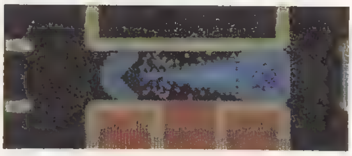
▲冷凍光線面



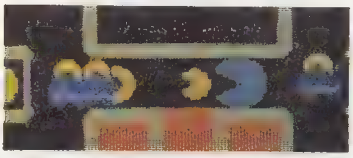
《写真１》モンスターはグルグルと目が回ってしまう

《写真２》ついに泣きだしたモンスター

《写真３》おどり狂ってしまうモンスター



《写真４》ガチガチの氷づけ！



《写真５》ガリガリ！　頭をかじられるモンスター

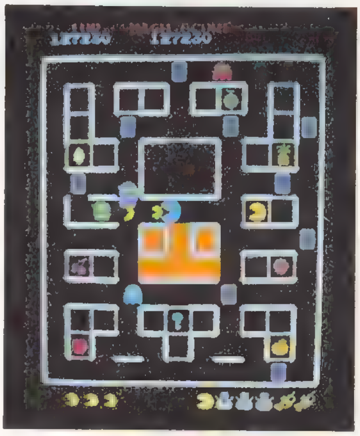
モンスターは，コチン，コチンに凍ってしまいます。氷づけになるのだ（**写真４**）。

５．パックマン……
パックマン攻撃

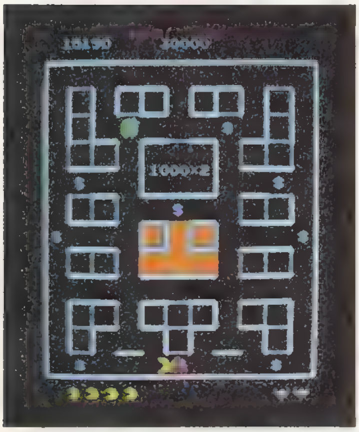
16～18面に登場。パックマンがパックマンをはくようになります。口からでたパックマンは，モンスターの頭をひとかみ。モンスターの頭をかじっちゃいます（**写真５**）。

●カード

カードには，フルーツ，カギ，スペシャルのいずれかのターゲットが書いてあって，めくるまでわかりません。めくるとそれに対応したターゲットが取れるようになります。一度にめくれる枚数は３枚までです。



▲パックマン面



▲チャンス／レスト・タイム

パック＆パルの攻略法

●スペシャルのうまい使いかた

スペシャルでモンスターをやっつけると，200，400，800，1600pts と得点があがっていきます。そして，さらに復活したモンスターをやっつけると，高得点となり，モンスター５匹目以降は，全部1600pts。１個のスペシャルで最高7800pts が取れます。また，スペシャルのききめが消えないうちに，もう一つのスペシャルを取ると，スペシャルのききめが延長されたことになり，点数が，前のスペシャルの続きとなります。

●安全地帯を覚えよう

パック＆パルの迷路には，２か所の安全地帯と，２か所のモンスター一方通行路があります。第１図を見て，おぼえてしまいましょう。

ここをうまく利用すれば，ハイスコアはまちがいなし！

★上より下が楽だ!!

上方より下方が楽なのは明らかです。なぜなら，安全地帯が多いからで，上から，カードをめくっていくのがベストの方法です。

★ミルはお友達

ミルがフルーツを持っていってしまって，残念がってはいけません。ミルを利用するのが上手なプレイヤーです。ミルの通る道は，いつもオレンジ・ボックスの上です。だからカードを開いておいて，オレンジ・ボックスで待ち，持ってきてもらったところを，すかさずパクリ！　という方法が有効です。

●面別攻略法

★ラウンド１

ターゲットが全部で６個(**写真６**)。モンスターも遅いので，わりあい楽な面です。初心者は，スペシャルを取った後，すぐにそのターゲットを食べてしまいましょう。上級者は，スペシャルでモンスターをイジケさせて点をかせぐこと！　パーフェクト・ボーナスは1000pts もらえます。

★ラウンド２

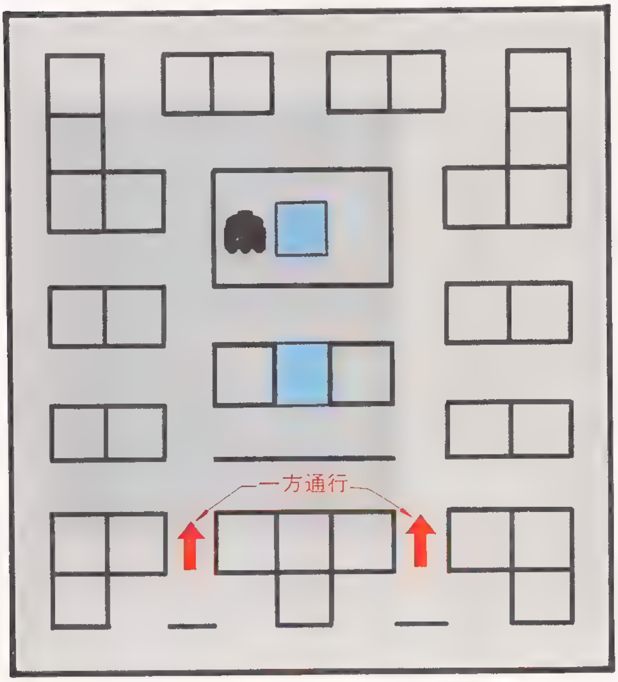
ここも，ラウンド１と同じように楽勝です(**写真７**)。点かせぎをしましょう。パーフェクト・ボーナスは1500pts です。

★ラウンド４

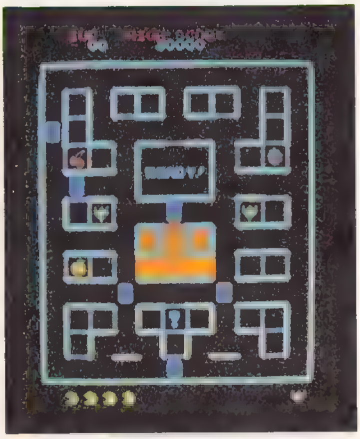
早目にスペシャルを取ってクリアしましょう（**写真８**)。パーフェクト・ボーナスは2000pts です。

★ラウンド５

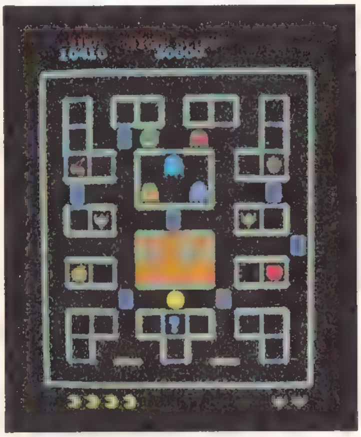
ターゲットは９個(**写真９**)。この面までは初心者向



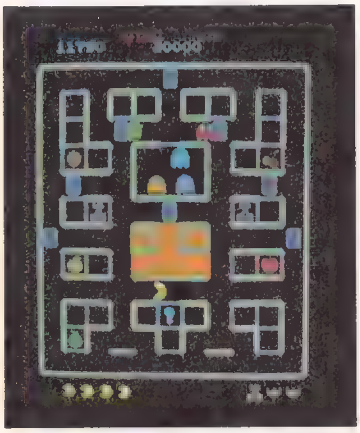
《第１図》パック＆パルの安全地帯



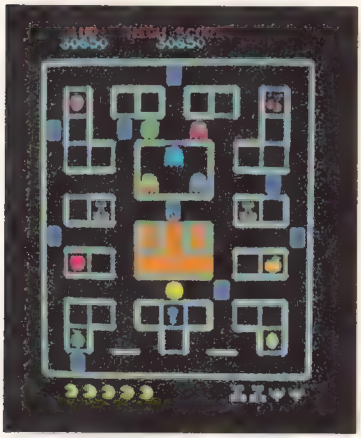
《写真６》カードは左上から下へ，横にならんだものは左優先に見ると①オレンジ，②スペシャル，③スペシャル，④チェリー，⑤ストロベリー，⑥カギの順（以下同）



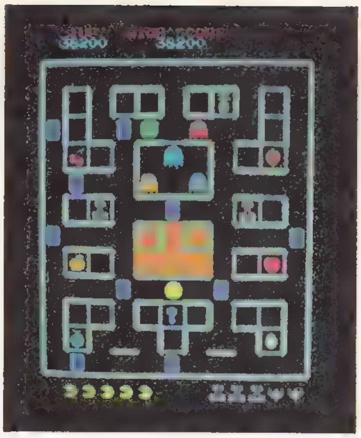
《写真７》カードは①スペシャル，②スペシャル，③カギ，④オレンジ，⑤アップル，⑥ストロベリー，⑦チェリーの順にならんでいる



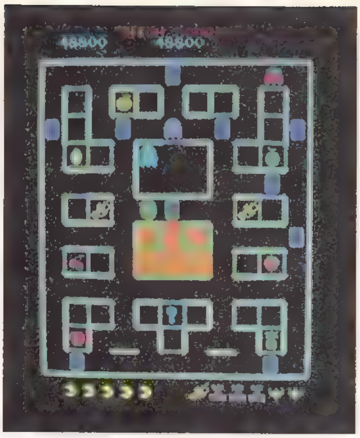
《写真８》カードは①チェリー，②スペシャル，③スペシャル，④カギ，⑤ストロベリー，⑥オレンジ，⑦メロン，⑧アップルとなっている



《写真9》カードは①チェリー，②カギ，③ストロベリー，④スペシャル，⑤チェリー，⑥アップル，⑦メロン，⑧スペシャル，⑨レモンとなっている



《写真10》カードは①オレンジ，②パイナップル，③スペシャル，④スペシャル，⑤メロン，⑥アップル，⑦チェリー，⑧ストロベリー，⑨レモン，⑩カギの順



《写真11》カードは①スペシャル，②カギ，③アップル，④オレンジ，⑤ストロベリー，⑥チェリー，⑦スペシャル，⑧レモン，⑨パイナップル，⑩メロンの順

けといえます。パーフェクト・ボーナスは2500ptsです。

★ラウンド6，13

このパターンは，わりあいやさしくできています(**写真10**)。スペシャルを取ったら，上方のトランプを三つめくり，オレンジ・ボックスで待ちます。三つ取ったら，スペシャルを取り，下方のカードをめくってオレンジ・ボックスへ行き，クリアします。

★ラウンド8，14のパターン

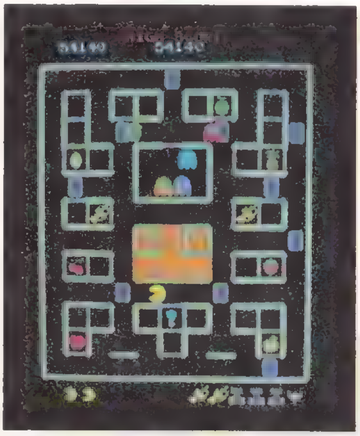
一番上と，真ん中がスペシャルです。真ん中のカードでスペシャルを取ったら，上方のカードをめくります（**写真11**)。このとき，スペシャルもついでにめくって，オレンジ・ボックスで待ち，ミルがスペシャルを持ってきたら，残りの上方のカードもめくります。あとは下方のターゲットを取ってクリアです。

★ラウンド9，16のパターン

出現地の左右がスペシャルです（**写真12**)。その他は，パターンと同じく上方から先に取ることをこころがけましょう。

★ラウンド10，17のパターン

このパターンは(**写真13**)，フルーツとカードが寄っていてとても楽になっています。パイナップル，チェリー，カギ，ストロベリーと，順に取っていき，レモンのカードを開いておきます。オレンジ・ボックスでレモンを取ったら，右のスペシャルでメロン，アップルと取って，もどり左のスペシャル，オレンジを取ってクリア。



《写真12》カードは①メロン，②アップル，③オレンジ，④カギ，⑤ストロベリー，⑥チェリー，⑦レモン，⑧スペシャル，⑨スペシャル，⑩パインの順

★ラウンド12，18のパターン

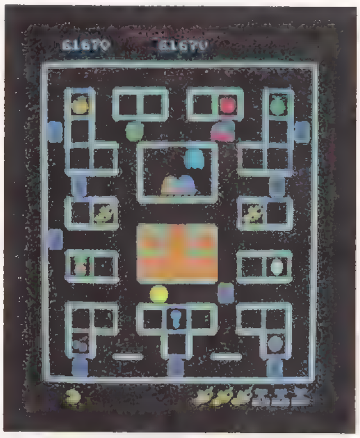
このパターンは(**写真14**)，カードとフルーツが点対象になっていて，かなり難易度が高いのが特徴です。基本どおりに動けばクリアできます。

★レストタイム

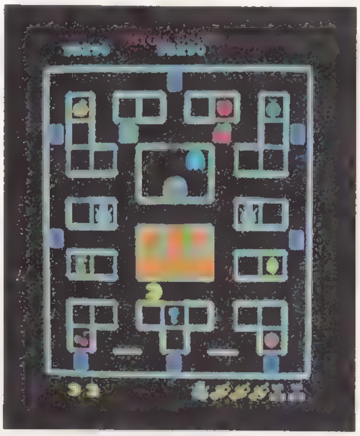
3面クリアごとにあります。休み時間。10枚のカードを次々にめくって得点をかせぎます。

アカベイ…これが出たら終わり
ミ　ル……これ以後点が2倍
ド　ル……100～1000pts

アカベーの出現位置は決まっていて，自分の点数の下2ケタ目できまります。上から，10，20，30，40，50，60，70，80，90，00ptsとなっていて，上と左が優先されます。

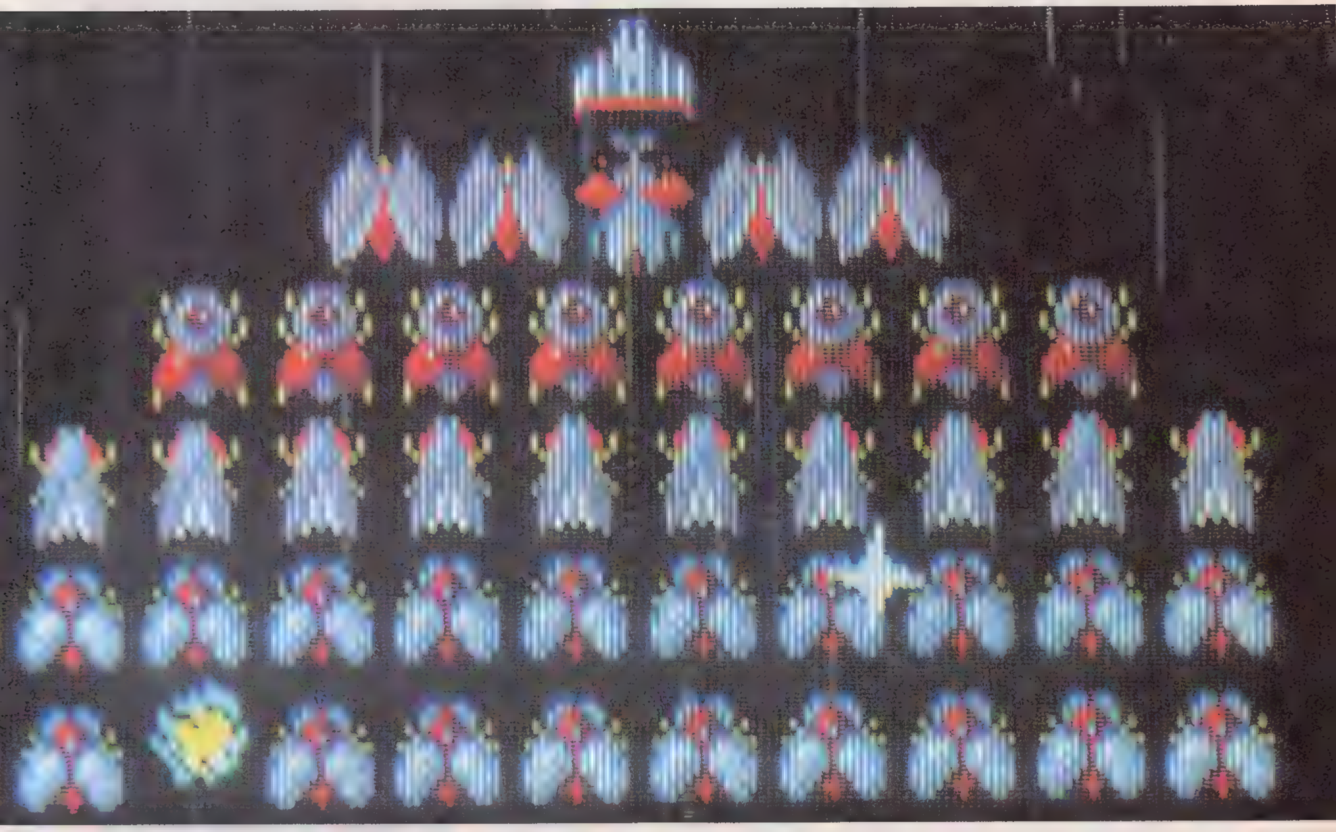


《写真13》カードは①オレンジ，②アップル，③メロン，④スペシャル，⑤スペシャル，⑥パイナップル，⑦レモン，⑧チェリー，⑨カギ，⑩ストロベリーの順



《写真14》カードは①カギ，②ストロベリー，③レモン，④パイナップル，⑤チェリー，⑥スペシャル，⑦スペシャル，⑧メロン，⑨アップル，⑩オレンジの順

第3章
ナムコ スペース・ゲーム大研究

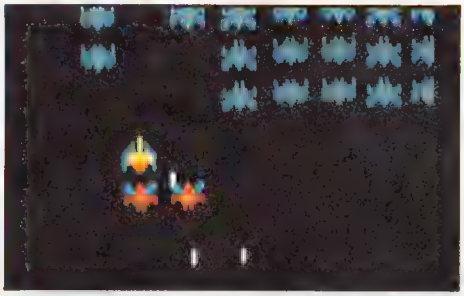


ギャラクシアン:GALAXIAN/ボスコニアン:BOSCONIAN
ギャラガ:GALAGA/ギャプラス:GAPLUS

ギャラクシアン(1979年度作品)にはじまるナムコのスペース・ゲーム・シリーズは，
全画面上に展開する多彩なスペクタクルと，
いやがうえにも雰囲気を盛りあげてくれるサウンド効果にその特徴があります。
また，プレイするたびに何かを発見させてくれる，
たくみなゲーム設定はあきさせることはありません。
本章では4作品について，じっくりと研究してみました。

Galaxian

ギャラクシアン



さあ，名作中の名作ギャラクシアンの登場です。1979年に開発され，大ヒットしました。このギャラクシアンはＯＢＪ（オブジェ）をはじめて取り入れたゲームです（背景とキャラクターの重ね合せを取り入れたこと）。少し大げさに言えば今のビデオゲームのハードは，すべてこのギャラクシアンがもとになっていると言っても過言ではありません。

HOW TO PLAY

ギャラクシップを左右に移動させ，エイリアンの体当たりや弾をかわして，エイリアンを全滅させれば１面クリア。とっても簡単なルールだけど，奥は深いし，興奮スルゾ！

キャラクター・インフォメーション

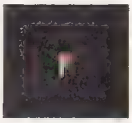
★ギャラクシップ（写真１）

プレイヤー（ギャラクシアン）が操作するバトルシップ。フィールド内の左右の移動が可能で，ビーム砲は１発撃つと画面から消えるまで発射できません。無駄撃ちは禁物。

★旗（フラッグ）（写真２）

現在，プレイしている面数を本数で表示します。10面クリアすると10という数字のついたフラッグが登場し，最高48面まで表示します。アレ，これバラデュークと同じじゃないかな？

〈写真１〉これがギャラクシップ



〈写真２〉ラウンド表示のフラッグ

■エイリアン軍団（写真３）

〈写真３〉エイリアンは４種類

★ボス・エイリアン（隊長）

〔編隊 60pts，攻撃中 150，200，300，800pts〕

攻撃中のボス・エイリアンを撃つと高得点となります。単独のときは 150pts，レッド・エイリアン１機をともなう場合 200pts，２機の場合 300pts，そして護衛のレッド・エイリアン２機を撃ってから，ボス・エイリアンを撃つと800ptsの大ボーナス。

★レッド・エイリアン（護衛参謀＝ごえいさんぼう）

〔編隊 50pts，攻撃中 100pts〕

ボス・エイリアンの護衛が目的で，たいして強くありません。なるべく撃たずにためて，800pts ボス・エイリア

ンを狙おう！

★バイオレット・エイリアン（攻撃隊長）

〔編隊 40pts，攻撃中 80pts〕

左右に大きく動きながら，攻撃してきます。メチャンコ強いエイリアンなので，なるべく編隊のときに撃ってしまうのがよいでしょう。降下してきたらサイドからの体当たりに気をつけよう！

★グリーン・エイリアン（戦闘隊員）

〔編隊 30pts，攻撃中 60pts〕

ザコのエイリアンですが，ユダンはできません。ビーム攻撃しながら，とってもイヤな角度で降下してくるので深追いは禁物。後半は何機も同時に攻撃してきます。

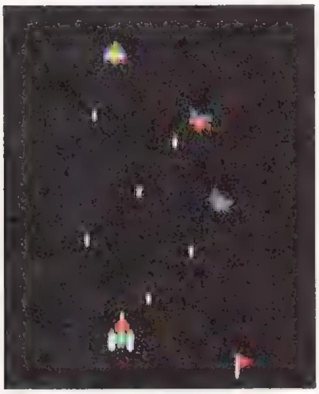
お待ちかね，テクニック紹介

★"詰め"（総攻撃）には気をつけよう

エイリアンは最初，左右から１機ずつ降下してきますが，数が少なくなると，ジグザグ飛行，宙返りなど攻撃パターンを変えて，全員死にものぐるいの反撃をしかけてきます（写真４）。特にフェイントをかけたクイック攻撃やボスとバイオレット・エイリアンのサイド・アタックには気をつけるべし。

★ボスを撃てば…

ボス・エイリアンを撃破すれば，エイリアンの攻撃が中断，その間約２秒間。このチャンスに手強いバイオレット・エイリアンをまとめてやっつけよう。また最後の"詰め"のときはボス・エイリアンを狙い撃ち。攻撃力が弱ったスキにエイリアンを全滅させましょう。



《写真４》最後の総攻撃！

★画面の端は危険地帯

エイリアンはギャラクシップの位置を読んで攻撃してきます。このため，端に寄っていると，ビームやエイリアンが集まって逃げ場がなくなります。なるべく左右に移動してエイリアンの攻撃を分散させながら反撃しましょう。

★宙返りを狙え！

最後に数機エイリアンが残って攻撃が激しいとき，何を思うのかときどきエイリアンが，宙返りをはじめます。なんともかわいらしいのですが見とれていてはダメ。宙返り中のエイリアンは攻撃してきません。すかさずやっつけてしまおう。

★レバーはコンコン

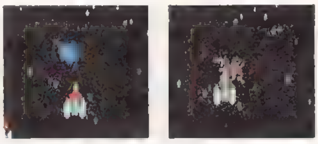
別にキツネが鳴いているわけではありません。上空のエイリアン編隊は時間で少しずつ横にずれていきます。これを連続して撃とうとするとき，レバーを横に軽くコンコンと叩くような感じでギャラクシップを操作すると編隊を撃ちやすくなります。

★必殺，同時撃ち

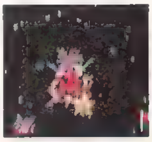
エイリアンが２機ほとんど重なっていることがたまにあります。これをうまく撃つと１発で２機同時にやっつけることができます。ねらってできるものでないのですが，成功すると，とっても得した気分になるテクニックだよ〜ん。

★ギャラクシアン版"名古屋撃ち"

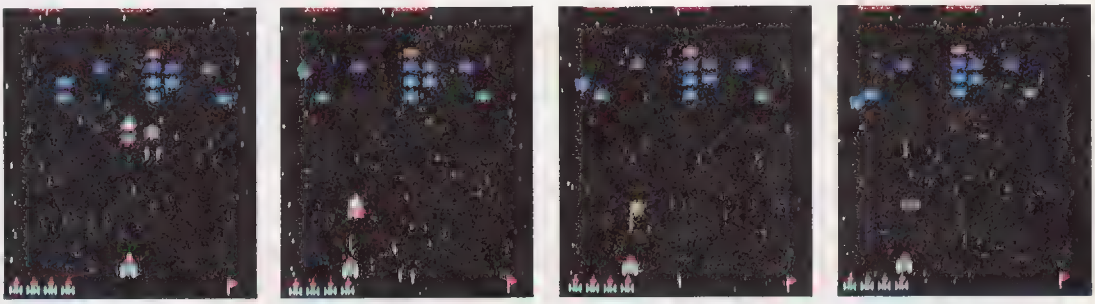
君は，インベーダーの名古屋撃ちという技を知っているかな。あれと似たようなテクがこのギャラクシアンでも使えます。エイリアンが撃つ最後のビ



《写真６》スレスレでもエイリアンを撃つことができる

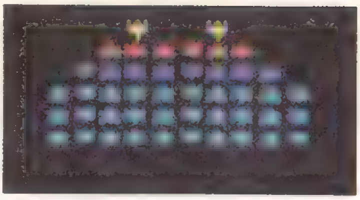


《写真７》失敗するとこうなる



《写真５》２機のレッドをつれたボスをレッド→レッド→ボスの順にやっつけると800pts

ームとエイリアンの間にギャラクシップ１機分のスキ間があります。ほとんどエイリアンと接触した状態で破壊できるのです(**写真６**)。けっして最後まであきらめてはいけません。

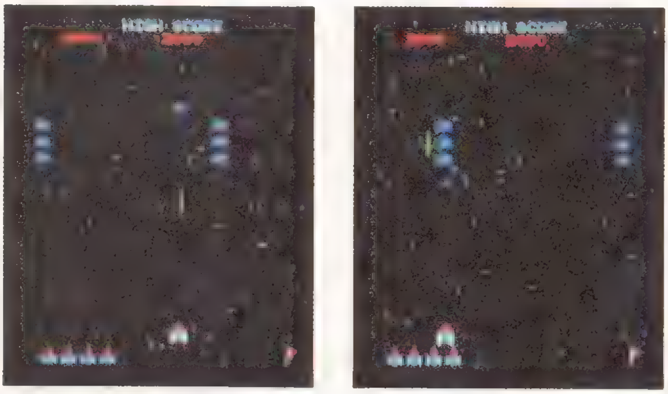


《写真８》ぶきみにゆれ動く軍団

エイリアンの撃ちかたアレコレ

①上空に待機しているエイリアン軍団の編隊は端からキレイにやっつけていきましょう。あまり，バラバラに攻撃すると，エイリアンがたくさん降下してきます。エイリアンは降下する側の２キャラクタ以内に他のエイリアンがいると降下できません（ボス＋レッドは別)。つまり端からしか降下してこないのです。また，このテクニックを利用して，両端のエイリアンを攻撃しないようにしてバイオレット・エイリアンを編隊中に全滅させることができます。

②エイリアンは降下してくるエイリアン，しかもバイオレット・エイリアンを優先して攻撃していきましょう。ミサイルは連射がきかないので，ていねいに狙って撃ったほうが良いのです。また，ボスとレッド・エイリアンの編隊攻撃に対しては真下に入らないようにまわり込んで撃ってください。ギャラクシップは移動スピードが遅く，ヘタをすると，ビームの雨がきみを襲うぞ！



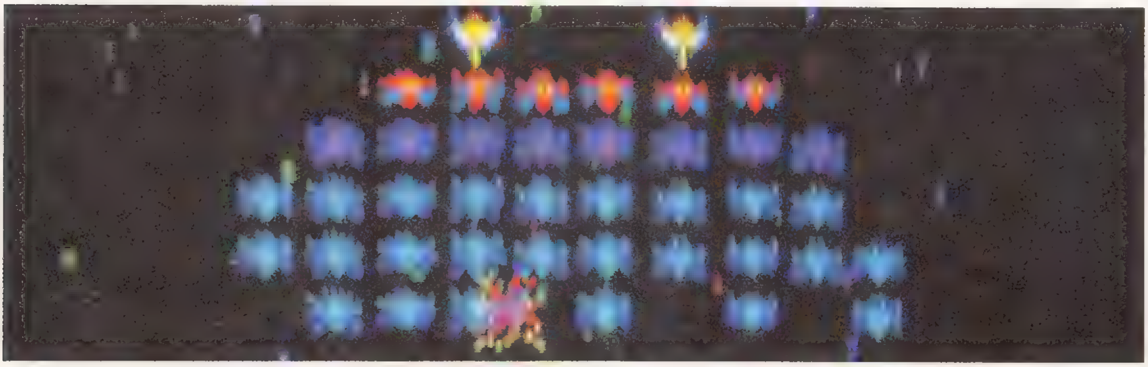
《写真９》ワープの場面

★オマケ１（エイリアン・ワープ）

まず両端のエイリアンを，２，３機ずつ残します。そして片側のエイリアンが全部降下して（コレを撃ってはいけない)，反対側のエイリアンが逆サイドまで移動したときに，ギャラクシップを破壊すると，エイリアンは上空で編隊を組むとき，端のエイリアンが逆端へワープします(**写真９**)。別にやっても意味ないし，１機損するけど，ちょっとした余興(よきょう)です。

★オマケ２（ギャラクシアンって何？）

よく，人がエイリアンのボスのこと〝ギャラクシアン〞と呼んでいるけど本当は違います。「え？じゃギャラクシアンは何だって！」設定ではギャラクシアンはギャラクシップを操る宇宙戦士，つまりプレイヤー僕たちのことなんです。でもいつの間にやらエイリアンのボスのことをギャラクシアンと呼ぶようになってしまったんですね。敵の大将に正義の味方の名前がつけられたというのはとってもおもしろいね！

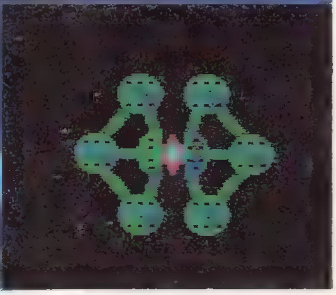


BOSCONIAN

ボスコニアン

Written by 響　あきら

全方向スクロール，コンピュータ合成ボイス，長岡秀星のイメージ・イラスト……1981年，数々の話題と共に発売されたのが，このボスコニアンです。息もつかせぬ，スリリングなゲーム展開は，いつプレイしても熱中させてくれます。



How to PLAY

８方向レバーと発射ボタン一つで，ファイターを操作します。このファイターは発射ボタンで前後同時にミサイルを撃つことができます。ゲームの目的は，宇宙空間内の敵基地を壊滅させること。全部破壊すればラウンドクリアです。また，レーダーにより，敵基地とファイターの位置や，編隊攻撃機の位置を知ることができます(**写真１**)。

《写真１》ボスコニアンの画面。中央が自機で，８方向スクロールをする

情報を把握せよ！

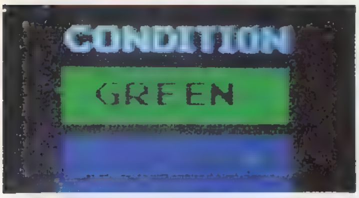
★コンディション表示

昔なつかしいパソコン・シミュレーション・ゲームの原点"スタートレック"を思わせるようなコンディション表示が画面右側にあらわれます。

GREEN ：敵の攻撃なし

YELLOW ：敵ミサイルの攻撃中(戦闘中)

RED ：総攻撃



《写真２》コンディション・グリーンの表示

《写真３》コンディション・イエローの表示

《写真４》コンディション・レッドの表示

また，この場所は編隊攻撃(Formation Attack)のとき，編隊の形の情報が得られます(**写真５**)。

★レーダー

バトル・フィールドの宇宙空間は閉じた宇宙になっていて，レーダーの端に消えると反対側の端から出てくることができます（つまり，宇宙に果てはないのだ)。

敵基地は緑のドット，ファイターは白のドット，敵編隊は赤のドットで表示されます。

このレーダーは，たいへん重要な表示部分です。

敵をかわしながら，攻撃目標である敵基地の場所をつかみ，どの方向からが，一番近いかを知ったり，編隊のくる方向をつかんだりできます。

レーダーと，プレイ画面とを同時に見ながらプレイできるようになれば，かなりの得点が得られるでしょう。

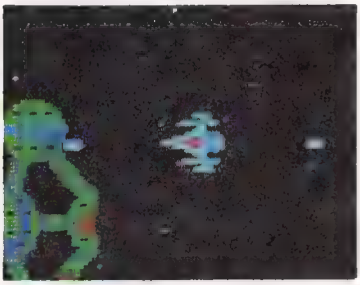
このテクは，ラリーXなどと同じテクニックです。

ぜひ身につけておきましょう。

《写真５》各パターンの編隊情報がレーダの上に表示される

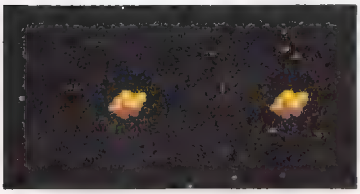
キャラクター紹介

★ファイター：８方向に進むスペース・パトロール機。運動性能が良く，前後同時に２連射することができます（写真６）。



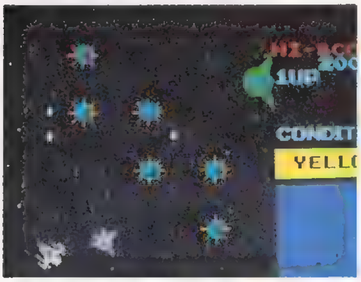
《写真６》マイシップ

★小惑星（しょうわくせい）**（10pts）**：その昔，巨大な惑星が砕け散ってできたといわれている小惑星です（**写真７**）。



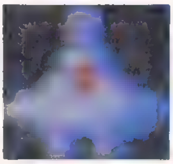
《写真７》小惑星

★宇宙機雷（うちゅうきらい）**（20pts）**：宇宙海賊が防衛線のために，宇宙空間に放出したもの。爆発したときに近くにいると誘爆されるので注意されたし（**写真８**）。



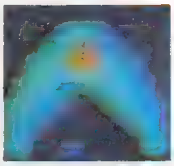
《写真８》宇宙機雷

★アイヒ型ミサイル（50〔100〕pts）：ファイターをしつこく追いかけてくるミサイル。特に正面からの攻撃は気をつけて。こいつは手強（てごわ）いぞ（**写真９**）。



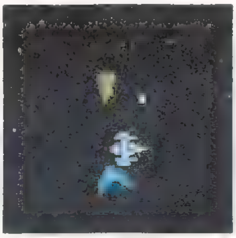
《写真９》アイヒ

★プルーア型ミサイル（60〔120〕pts）：ファイターを囲むように攻撃してきますが，たいして強くありません（**写真10**）。



《写真10》プルーア

★エッドール型ミサイル（70〔140〕pts）：４ラウンド以降，敵基地の中心部から直線的に発射されます。スピードが速いので要注意（**写真11**）！

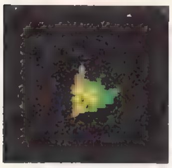


《写真11》エッドール

★編隊攻撃（全滅ボーナス500〜1500pts）：［BATTLE STATIONS］のかけ声と共に敵基地から出撃してきます（**写真12**）。パターン数は３×３＝９パターンで，編隊は５機構成となっていますが，そのうち１機は，他の編隊機と色がちがいます。これは編隊司令機で編隊の目の役目をしています。編隊はファイターを狙って突っ込んでくるのですが，この司令機を破壊すれば，他の編隊機は散々になってしまいます。つまり編隊を全滅させる自信のない人は，早めに司令機を破壊すればいいし，全滅のボーナス・ポイントがほしい人はなるべく最後に司令機を破壊すればいいのです。

★偵察機（ていさつき）**（200〜？pts）**：偵察機（**写真13**）は攻撃してきません。なぜなら偵察が目的だからです。しかし，甘く見てこの偵察機を画面から２

《写真12》編隊飛行の各パターン



《写真13》偵察機（スパイ・シップ）

回ほど逃がすと，タイヘン，タイヘン。敵の総攻撃が開始されます。この総攻撃のスゴサは（ゼビウスの16エリア)^{2}というところかな。とにかく偵察機がでてきたら必ず撃破しましょう。

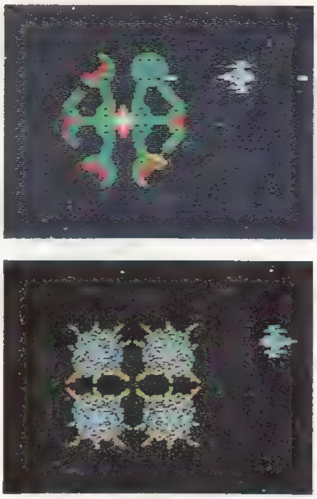
★敵基地(1500〜2700pts)〔砲台 200pts〕：敵基地を壊滅（かいめつ）するにはつぎの二つの方法があります。

Ⓐ6個の砲台をすべて破壊する（**写真14**）。

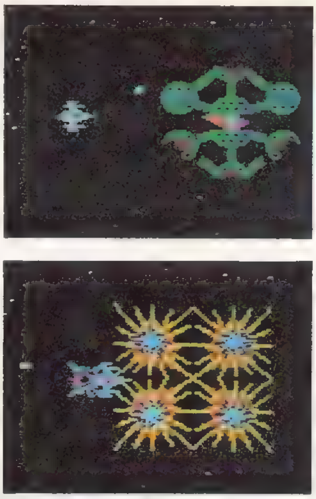
Ⓑ中心部にミサイルを撃ち込む。ただし，シェルターが開いているときのみできる(**写真15**)

砲台をすべて破壊するほうが点数が高くなるけど，それだけ危険もともないます。また4ラウンド以後は，シェルターが開くと同時に，エッドール型ミサイルが中心部から発射されるので十分に気をつけよう。

とにかく基地をやっつけなければいけないのだからガンバルしかない！



《写真14》砲台をすべて破壊！



《写真15》中心部を攻撃

テクニックだよ〜ん

敵基地を破壊しろ

敵基地を破壊するのに後半は中心部を狙ったほうが無難です。しかし，砲台もいくつか破壊しておかないと敵基地に近づくことさえもできないので，片側の2〜3個の砲台を破壊しましょう。また砲台を破壊するときは，真下，真横よりも，斜めから攻撃したほうが安全です。

障害物をうまく活用しよう

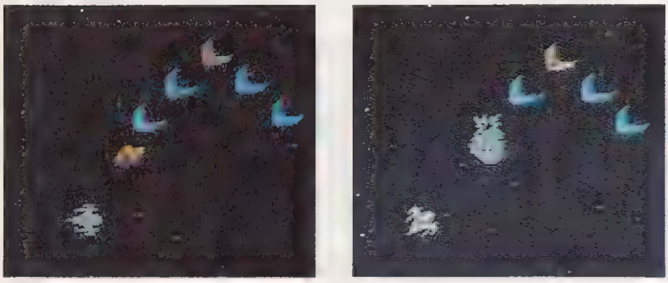
敵基地の発射する弾や，小惑星，機雷などは，ファイターと同様，敵ミサイルにも当り判定があります。つまり，これらをうまく利用すれば，ファイターの防衛の役割を果たしてくれます。

編隊攻撃は誘爆せよ！

編隊攻撃が近づいてきたら，機雷や小惑星地帯に誘い込んで一気に全滅させましょう。障害物を利用した応用テクです(**写真16**)。

編隊攻撃は反撃のチャンス!!

編隊攻撃中は他の敵ミサイルの攻撃がほとんどありません。この時を利用して，敵基地を破壊しよう。特に偵察機を撃ち逃がして，総攻撃になった場合は，この方法はとても効果的です。

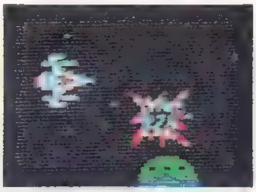


《写真16》小惑星を利用して敵をやっつける

隠れキャラ発見!!

なんとボスコニアンにも隠れキャラクターが存在した。とても品のいい感じの隠れキャラクターなので，デカデカと紹介しちゃう。

★刃??



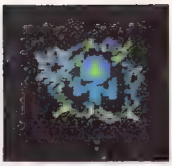
《写真17》刃と読めるパターン

敵の爆発パターンの中に"刃"という文字が(**写真17**)！　なぜだろうと頭をひねったけど結局わからなかったので，こっそり開発者に聞いてみると……。

「あ，あれは，バイクの名前ですよ。ボスコニアンの開発当時にそのバイクが欲しかったもんで，つい入れちゃったんですよ」と教えてくれました。めでたし，めでたし。

これ何だ？

写真18はファイターの爆発パターンに入っている隠れキャラです。このキャラはエンタープライズ号かな，それともボスコニアンだからブルタニア号かな。なんとなく，ギャプラスのブルーシップ（変身後のファイター）に似てるような気がするけど，なんだろうね。



《写真18》これは何かな？

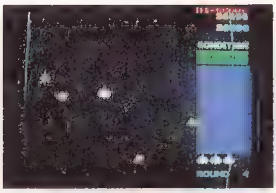
各ラウンドの写真

《写真19》ハイスコア表示
ラウンド１から24の画面。敵基地の配置は後半になるとくりかえしになる

ラウンド 1

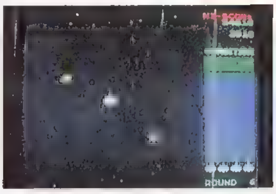
ラウンド 2

ラウンド 3

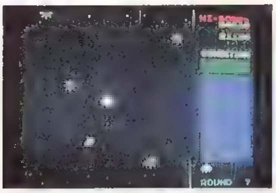


ラウンド 4

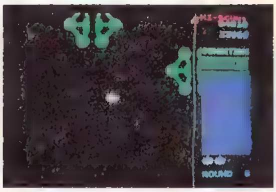
ラウンド 5



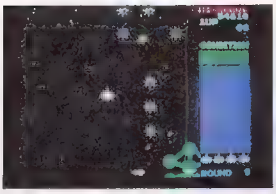
ラウンド 6



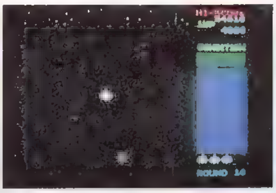
ラウンド 7



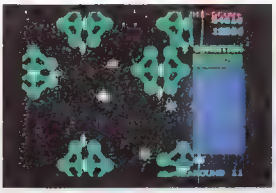
ラウンド 8



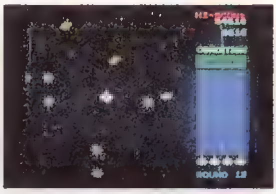
ラウンド 9



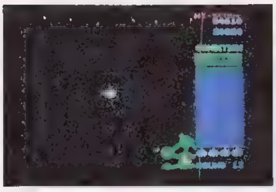
ラウンド 10



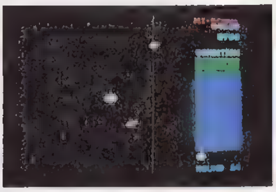
ラウンド 11



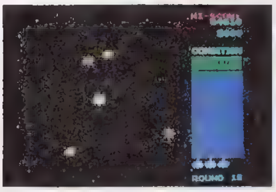
ラウンド 12



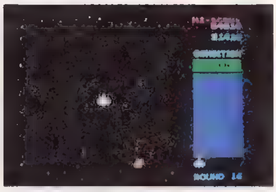
ラウンド 13



ラウンド 14

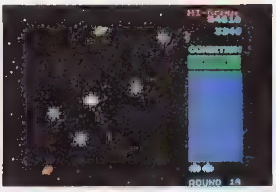


ラウンド 15

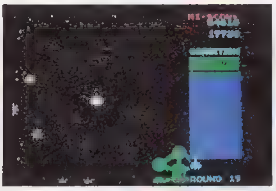


ラウンド 16

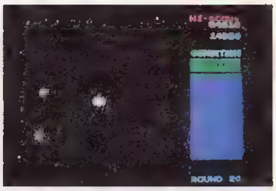
ラウンド 17



ラウンド 18

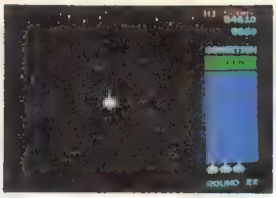


ラウンド 19



ラウンド 20

ラウンド　21


ラウンド　22

ラウンド　23

ラウンド　24

ボスコニアン小話

★え！ボスコニアンにも二つのバージョン

ボスコニアンには，二つのバージョンがあったんです。新ボスコニアンになって変更された点は，やさしくなったこと，ボタンを押していると弾を連射すること，MAPが変わったことぐらいかな。今回の記事（マップ）などは旧ボスコニアンだから，そのつもりで。

★なんと，256ラウンドになると……

友人のSHYPER氏が話をしてくれたことによると，ボスコニアン（新バージョン）は256面になると，2面のMAPにもどり，そして恐しい速さで8方向スクロールするそうです。ファイターを一定方向にしているとすぐに何かに体当りをしてしまうので常にレバーをぐるぐると回していないといけないほど速いらしい。こんなことをプログラムしてあるのも驚くべきことだけど256面までいったSHYPER氏もすごい。まさにゲームをきわめるっ！といったところだね。

★なんて言っているのかな。コンピュータ・ボイス

ボスコニアンの特徴の一つにコンピュータ・ボイスがあります。でも本格的な発音なのではっきり言って何て言ってるやらほとんどわからないので，ここに全部紹介します。

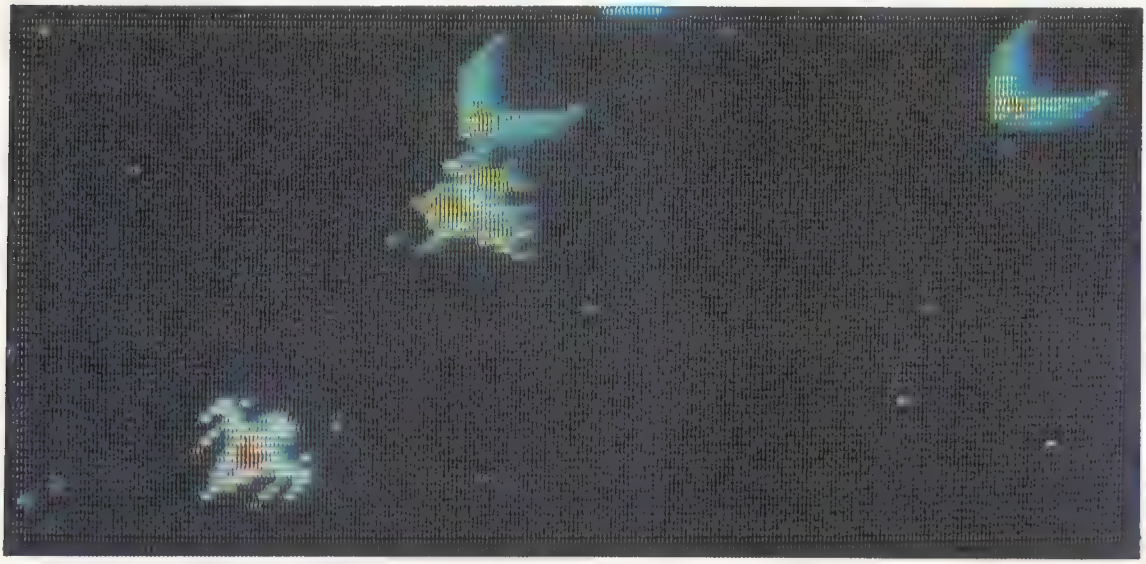
●最初のスタート時
BLAST OFF（ブラスト・オフ）
（発進せよ）

●敵ミサイル接近
ALERT（アラート）
（警戒せよ）

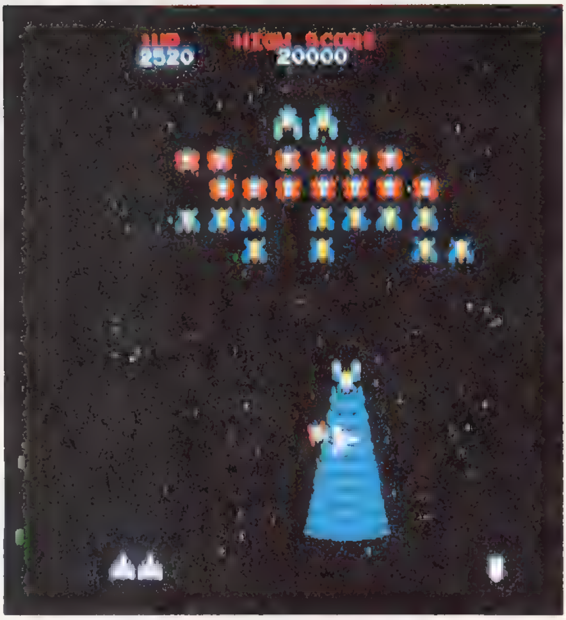
●敵編隊出撃時
BATTLE STATIONS
（バトル・ステーションズ）
（敵編隊接近）

●偵察機出現
SPY SHIP SIGHTED
（スパイ・シップ・サイテッド）
（偵察機発見）

●総攻撃
CONDITION RED
（コンディション・レッド）
（緊急事態）



Galaga ギャラガ



1981年に衝撃的デビュー，以後４年もの間コンスタントに人気を博し続けてきた名作。

この長寿記録がその完成度の高さを裏付けています。

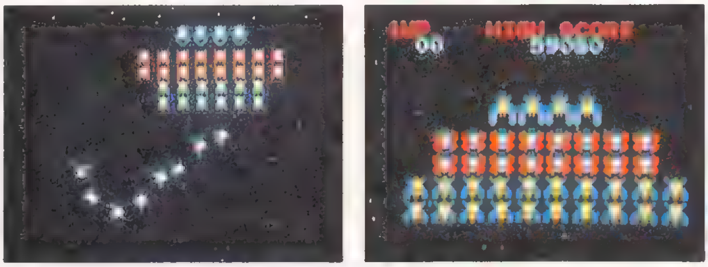
スペースゲームの傑作，これがギャラガです!!

HOW TO PLAY GALAGA

ゲーム・スタートすると，ギャラガ編隊が８機ずつ，４か所の出現位置から５回にわたって現われます。これをオープニング・モードと呼ます。

軍団形成中，左右に揺動(ようどう)を続けます。

軍団は常に40機(**写真１**)。形成が終わると膨張収縮揺動（ぼうちょう　しゅうしゅく　ようどう）をはじめ，ギャラガが軍団を離脱（りだつ）して攻撃を開始します。


《写真１》オープニング・ステージと40機の軍団を形成したようす

ギャラガは原則的に３種類です。このうち最上段に位置するボス・ギャラガのトラクター・ビーム攻撃が，このゲームの重要なポイントです。

ファイターがトラクター・ビームに接触すると，吸い上げられ，ボス・ギャラガの捕虜（ほりょ）となるのです(**写真２**)。

このボス・ギャラガは捕虜ファイターを連れて飛行するので，そのときをねらってボス・ギャラガを撃墜（げき

《写真２》
トラクター・ビームでさらわせほりょになったファイター
軍団に連れ去られた後に
ボスといっしょに攻撃中ボスを撃破！
デュアル・ファイターに変身！

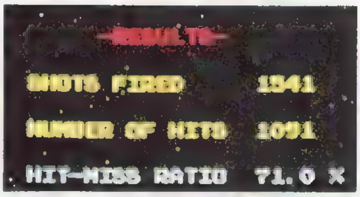
つい）すると，捕虜は助けられて合体し，デュアル･ファイターとなります。これで攻撃力は倍増！

ギャラガを全滅させれば１－ＳＴＡＧＥ　ＣＬＥＡＲ。

ギャラガの攻撃パターンはオープニング・モードにより３種類に分けられます。

（４ｎ－１）ステージはチャレンジング・ステージです（ｎはチャレンジング･ステージの回数)。このステージではファイターは敵の攻撃を受けないので，スコアの稼ぎどきです。

ゲーム終了後には，今のプレイにおけるミサイル命中率が表示されます。スコア以外でプレイの実力が計れる重要なデータです(**写真３**)。



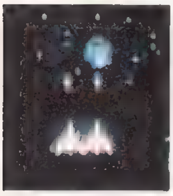
《写真３》ミサイルの命中率が表示される

キャラクター・インフォメーション

ファイターの性能

ファイターは，**第１表**のような性能を持っています。また，２機が合体し，デュアル・ファイターとなることもできます。

デュアル・ファイターになると，同時に２発のミサイルを発射することができるようになります(**写真４**)。この２発は，いずれか１発が敵に命中すると，他の１発も消えるようになっています。



《写真４》２発のミサイルが撃てるデュアル・ファイター

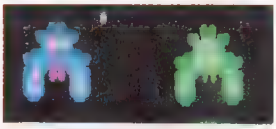
これはかなり高度なテクニックですが，デュアル・ファイター時の２機の間にはわずかに当たり判定のない部分があります。敵ミサイルまたはボス以外のギャラガを通過させることもできます。

《第１表》ファイターの性能

移　動　能　力	左右２方向
移　動　速　度	90ドット/秒
ミサイル連射度	２連射
ミ サ イ ル 速 度	360ドット/秒

ボス・ギャラガ

ミサイルを２発命中させないと，倒せません。１発当たると青に色が変わり，２発目で撃破できます(**写真５**)。



《写真５》ボスは２発当てないと撃破できない

飛行中のボスを撃墜（げきつい）すると３秒間ギャラガのミサイル発射がストップされます。ギャラガのミサイルのデータ，飛行速度を**第２表**にまとめておきます。

ゴエイがいる場合は，これをともなって編隊で飛んでくることもあります。

《第２表》ギャラガの飛行速度とミサイルの速度

（単位　ドット/秒）

	通　　常	波状攻撃加速及びオープニング時	オープニング加速時
飛　行　速　度	90	150	240
ミサイル速度	150		

（ミサイル発射角度は　$-30° < \theta < 30°$）

トラクター・ビームを発射するときは，かならず単独飛行をします。

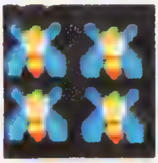
トラクター・ビーム攻撃は，ふつうの攻撃と交互に行なわれます。ここでいう攻撃とは，軍団から飛び立つことを意味しています。

★ゴエイ

《写真 6》ゴエイはフェイントをかける

軍団形成時に 2 段に整列します。上段のものはボスと編隊を組む場合がありますが，下段のものは単独攻撃専門です（**写真 6**）。

★ザコ


《写真 7》ザコはわりとすなおな動きをする

軍団では最下段にならびます（**写真 7**）。U ターン攻撃をします。ただし波状攻撃のときは 1 回転して画面下に行ってしまいます。

★特殊編隊攻撃

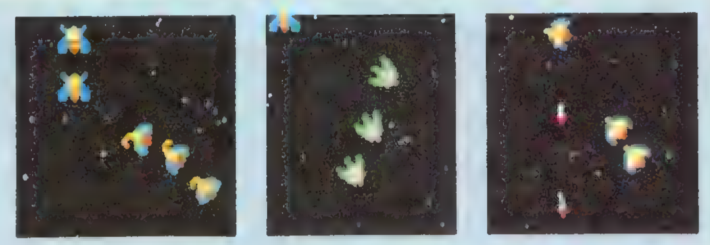
1 ステージに 1 回，攻撃機が変身，分身して 3 機編隊攻撃を行ないます。

キャラクターはオガワムシ，エイ，ギャルボスの 3 種類があります（**写真 8**）。

早くステージ・クリアしてしまうと出現しない場合もあります。

この 3 機編隊中，先に出た 2 機は撃墜されずに画面下まで行くとそのまま消えてしまいますが，最後の 1 匹は撃墜されるまで居残ります。

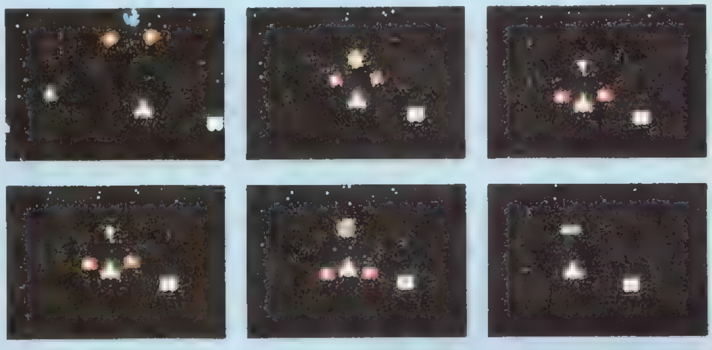
また，3 種中，ギャルボスだけはファイターの位置に合わせて飛行パターンを変えてきます。


《写真 8》特殊編隊のオガワムシ（サソリ），エイ（ミドリ），ギャルボス

《第 4 表》特殊編隊の得点表

ネーム（ ）内は通称	出現ステージ	全滅ボーナス
オガワムシ（サソリ）	4 ～ 6	1000 pts
エイ（ミドリ）	8 ～ 10	2000 pts
ギャルボス（ギャラクシアン）	12 ～ 14	3000 pts

以後チャレンジング・ステージを区切りとしてくり返し


《写真 9》2 機のゴエイを連れたボスをやっつけて1600 pts を得た場面の連続写真

《第 3 表》各キャラクター別得点表

	待機中	攻　撃　中	
ザ　コ	50	100	
ゴ エ イ	80	160	
ボ　ス	150	単　独	400
		2 機編隊	800
		3 機編隊	1600
捕　虜 ファイター	500	1000	

得点は

各キャラクターの得点は，待機中，攻撃飛行中，編隊攻撃（**写真 9**），全滅ボーナスなど，いろいろあります。**第 3 表**と**第 4 表**にまとめておきました。

波状攻撃

ギャラガの残り数が少なくなると波状攻撃となります。

波状攻撃では 1 度攻撃に出たギャラガが軍団にもどらず，飛行を続けます。

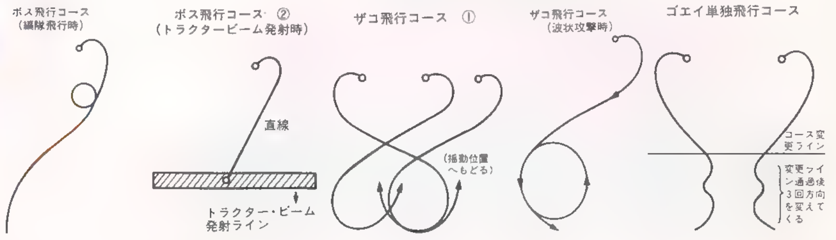
ザコの飛行パターンも変わり，強くなります。

さらに，ステージが進むと飛行速度も速くなって，ますますむずかしくなります。

ただし，ゴエイは 3 回飛行するうち 1 回は減速します。

ギャラガの飛行パターン

ギャラガの飛行パターンの基本をご紹介しましょう。しっかり頭に入れて，よゆうをもって攻撃しましょう。



オープニング・モードと出現パターン

オープニング・モードは13種類あり，それぞれギャラガの数や種類や攻撃方法がちがっています。

５波にわたって軍団を作るオープニング・モードのそれぞれを紹介します。

出現したギャラガは第１図の順序で軍団を構成します。

なお，キャラクター名，機数，そして出現位置Ⓐ，Ⓑ，Ⓒ，Ⓓ(写真10)の順に書いておきました。

1（１列縦隊）ミサイル＝なし

①ザ　コ＝４，A
　ゴエイ＝４，C
②ボ　ス＝４，A
　ゴエイ＝４，A
③ゴエイ＝８，D
④ザ　コ＝８，C
⑤ザ　コ＝８，B

2（２列縦隊）ミサイル＝２機のうち１機が１発ずつ発射

①ザ　コ＝４，B
　ゴエイ＝４，C
②ボ　ス＝４，A
　ゴエイ＝４，A
③ゴエイ＝８，D
④ザ　コ＝８，C
⑤ザ　コ＝８，B

3（１列縦隊）ミサイル＝2と同様

①ザ　コ＝５，B　　うち各１機が体当り
　ゴエイ＝５，C
②ボ　ス＝４，A
　ゴエイ＝４，A
③ゴエイ＝８，D
④ザ　コ＝10，C　うち２機が体当り
⑤ザ　コ＝10，B　うち２機が体当り

4（２列縦隊）ミサイル＝2と同様

①ザ　コ＝５，B　　うち各１機が体当り
　ゴエイ＝５，C
②ボ　ス＝４，A
　ゴエイ＝４，A
③ゴエイ＝８，D
④ザ　コ＝10，C　うち２機が体当り
⑤ザ　コ＝10，B　うち２機が体当り

5（１列分隊）ミサイル＝2と同様

①ザ　コ＝５，B　　うち各１機が体当り
　ゴエイ＝５，C
②ボ　ス＝４，A
　ゴエイ＝４，D
③ゴエイ＝４，A
　ゴエイ＝４，D
④ザ　コ＝５，B　　うち各１機が体当り
　ザ　コ＝５，C
⑤ザ　コ＝５，B　　うち各１機が体当り
　ザ　コ＝５，C

6（１列縦隊）ミサイル＝2と同様

①ザ　コ＝５，B　　うち各１機が体当り
　ゴエイ＝５，C
②ボ　ス＝５，A　　うち各１機が体当り
　ゴエイ＝５，A
③ゴエイ＝10，D　うち２機が体当り
④ザ　コ＝10，C　うち２機が体当り
⑤ザ　コ＝10，B　うち２機が体当り

7（２列縦隊）ミサイル＝2と同様

①ザ　コ＝５，B　　うち各１機が体当り
　ゴエイ＝５，C
②ボ　ス＝５，A　　うち各１機が体当り
　ゴエイ＝５，A
③ゴエイ＝10，D　うち２機が体当り
④ザ　コ＝10，C　うち２機が体当り
⑤ザ　コ＝10，B　うち２機が体当り

8（１列分隊）ミサイル＝2と同様

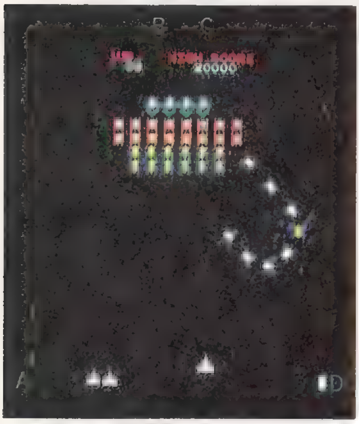
①ザ　コ＝６，B　　うち各２機が体当り
　ゴエイ＝６，C
②ボ　ス＝５，A　　うち各１機が体当り
　ゴエイ＝５，D
③ゴエイ＝５，A　　うち各１機が体当り
　ゴエイ＝５，D
④ザ　コ＝６，B　　うち各２機が体当り
　ザ　コ＝６，C
⑤ザ　コ＝６，B　　うち各２機が体当り
　ザ　コ＝６，C

9（１列縦隊）ミサイル＝2と同様

①ザ　コ＝６，B　　うち各２機が体当り
　ゴエイ＝６，C
②ボ　ス＝５，A　　うち各１機が体当り
　ゴエイ＝５，A
③ゴエイ＝10，D　うち２機が体当り
④ザ　コ＝12，C　うち４機が体当り
⑤ザ　コ＝12，B　うち４機が体当り

10（２列縦隊）ミサイル＝2と同様

①ザ　コ＝６，B　　うち各２機が体当り
　ゴエイ＝６，C
②ボ　ス＝５，A　　うち各１機が体当り
　ゴエイ＝５，A
③ゴエイ＝10，D　うち２機が体当り
④ザ　コ＝12，C　うち４機が体当り
⑤ザ　コ＝12，B　うち４機が体当り



《写真10》オープニング・モードの出現地点

《第１図》軍団の形成順番

[11]（1列分隊）ミサイル＝2機のうち1機が2発ずつ発射

①ザ　コ＝6，B　ゴエイ＝6，C　うち各2機が体当り
②ボ　ス＝6，A　ゴエイ＝6，D　うち各2機が体当り
③ゴエイ＝6，A　ゴエイ＝6，D　うち各2機が体当り
④ザ　コ＝6，B　ザ　コ＝6，C　うち各2機が体当り
⑤ザ　コ＝6，B　ザ　コ＝6，C　うち各2機が体当り

[12]（1列縦隊）ミサイル＝[11]と同様

①ザ　コ＝6，B　ゴエイ＝6，C　うち各2機が体当り
②ボ　ス＝6，A　ゴエイ＝6，A　うち各2機が体当り
③ゴエイ＝12，D　うち4機が体当り
④ザ　コ＝12，C　うち4機が体当り
⑤ザ　コ＝12，B　うち4機が体当り

[13]（2列縦隊）ミサイル＝[11]と同様

①ザ　コ＝6，B　ゴエイ＝6，C　うち各2機が体当り
②ボ　ス＝6，A　ゴエイ＝6，A　うち各2機が体当り
③ゴエイ＝12，D　うち4機が体当り
④ザ　コ＝12，C　うち4機が体当り
⑤ザ　コ＝12，B　うち4機が体当り

この13パターンは第5表のようにステージに対応しています。

《第5表》ステージ別出現パターン

ステージ	出現パターン	加速	ステージ	出現パターン	加速
1	[1]	無	13	[10]	有
2	[2]	無	14	[9]	有
3	C. S.	—	15	C. S.	—
4	[5]	無	16	[11]	有
5	[4]	無	17	[13]	有
6	[3]	無	18	[1]	有
7	C. S.	—	19	C. S.	—
8	[5]	有	20	[11]	有
9	[7]	有	21	[13]	有
10	[1]	無	22	[12]	有
11	C. S.	—	23	C. S.	—
12	[8]	有	以後はステージ20～22のくり返し		

※C. S. はチャレンジング・ステージのこと　※「加速」は加速ポイントでの加速の有無

ノーマル・ステージ攻略法

《写真11》ステージ表示のマーク。左から50，30，20，10，5，1をあらわす

●戦闘は常にデュアル・ファイターで！

人によりプレイ方法にちがいはあると思いますが，理想としては常にデュアル・ファイターの状態で戦うのがよいでしょう。

また，デュアル時に，攻撃力が増したからといっておごったりせず，常にすべてのミサイルをムダなく命中させるよう心がけましょう。

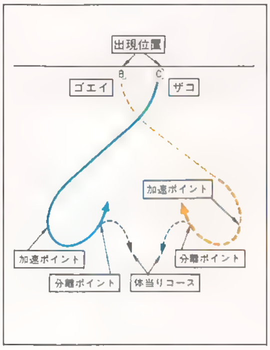
●オープニングが勝負の決め手！

デュアル・ファイターは機体が横に広いため，波状攻撃には極めて弱くなります。そのため，5波あるオープニング・モード時にいかに敵を多く倒すかが重要なポイントです。

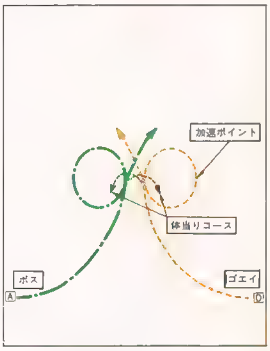
オープニング・モードは大きく分けた場合には，チャレンジング・ステージ直後のパターン，中間のパターン，直前のパターンの3とおりとなります。①～⑤の数字は編隊の出撃順を示しています。

★チャレンジング・ステージ直後のパターン

①(第2図)：まず，ステージ表示マーク(写真11)が出てから編隊が飛んでくるまでの時間を体で覚え，さらに出現位置も確実に覚え，敵が現われる前に位置，タイミングを予測してミサイルを撃ち込みます。この場合は中央から左へ進みながらミサイルを撃ち込み，ザコを全滅させるように心がけます。



《第2図》オープニング
第1波その1



《第3図》オープニング
第2波その1

②(第3図)：ここではゴエイを狙い撃ちします。間違ってもボスを撃ってはいけません。ボスは誤ってデュアル・ファイターを崩してしまったときに必要だからです。ボスはトラクター・ビームを発射してくれますし，ボスを撃つと3秒間敵のミサイルの発射が止まってくれることも忘れてはならないポイントです。

③(第4図)：左右いずれか狙いやすいほうを集中して撃つとよいでしょう。

パターンは②と同じです。中央で敵のミサイルにはさまれないように注意します。

④(第５図)：パターンは①と同じです。左右いずれかに寄って敵の動きに合わせ，流れるように片側に集中砲火をあびせます。

またこのあたりでは，飛行中のギャラガを撃つ合間をぬって上部に待機中のギャラガも少しずつ撃ちましょう。それも，左右いずれか集中して狙ったほうがよいでしょう。

⑤(第５図)：パターンは前と同じですが，状況はまったく違います。ギャラガ攻略のポイントはここです。

体当りしてくるザコを全滅させてはいけないのです。体当りザコが全部撃破されるか，画面下方へ消えてしまった時点で敵の一斉攻撃がはじまるので，撃破せずに時間を稼ぎます。　敵の体当りをかわしながら一斉攻撃までの一瞬の間に左右いずれかのギャラガ（特にザコ）を撃ってしまい，さらに反対側へ一挙に走り抜け，いっせい攻撃をかけてくる敵を，端から順に撃破します。

この方法をうまく使うと敵のミサイルのはさみうちにあったり，端に追いつめられることがなくなります。

★中間面のパターン

①(第２図)：第１編隊は常に同じパターンです。

敵が加速をはじめる加速ポイントと，体当り型と軍団形成型に分かれる分離ポイントは常にＹ座標か同じです。

②(第６図)：命中しやすいのですが，調子に乗って全滅させないこと。編隊を全滅させるとつぎの編隊の出現が早まってしまい，対応が間に合わなくなるからです。

③(第７図)：前の逆パターン。注意点は同じ。

④(第８図)：オープニング・モード終了間近の注意は，さきほどと同じです。この編隊に注意をはらうよりむしろ第５編隊への準備(右に寄る)に気をつけたほうがよいでしょう。

⑤(第９図)：第５編隊の注意はいつも同じです。いっせい攻撃がはじまるまでのところが勝負の分かれ目であることを頭にたたき込んでください。

★チャレンジング・ステージ直前のパターン

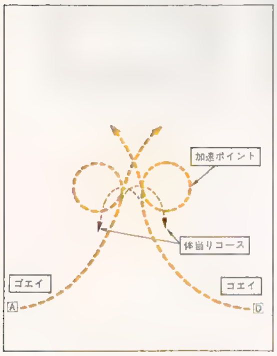
①(第２図)：これは他パターンと同様です。

その他の注意点として，敵のミサイルはファイターに対しアタリ判定が正確なので，確実によけなければならないのですが，ギャラガ本体の，ファイターに対するアタリ判定はかなり甘いので，多少無理して突込んでもよいということがあげられます。これはデモをみるとよくわかるはずです。

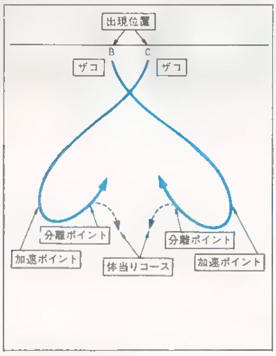
②(第10図)：何発か弾を撃ち込んでもよいのですが，ボスとゴエイなのでまったく撃たなくてもかまいません。ボスは４匹残すつもりでいきましょう。

③(第11図)：これもデュアル・ファイターだと当り過ぎてしまうので全滅させないよう気をつけましょう。

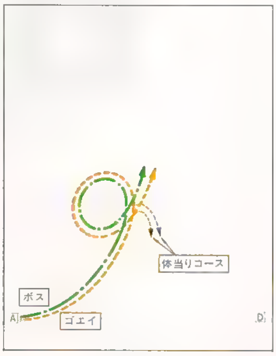
④(第12図)：注意点は同じです。敵のミサイルや体当りは紙一重（かみひとえ）でかわすようにします。



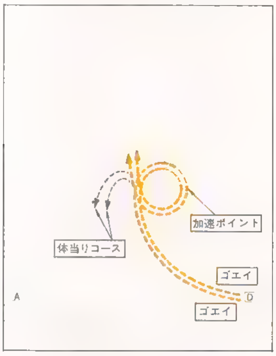
《第４図》オープニング
第３波その１



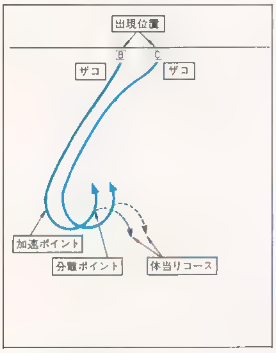
《第５図》オープニング
第４，５波その１



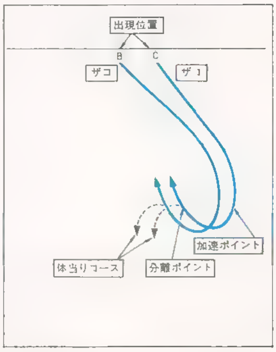
《第６図》オープニング
第２波その２



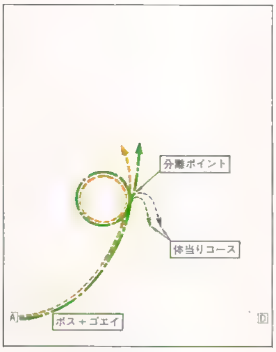
《第７図》オープニング
第３波その２



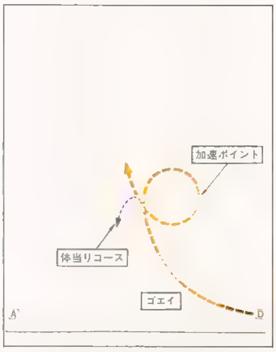
《第８図》オープニング
第４波その２



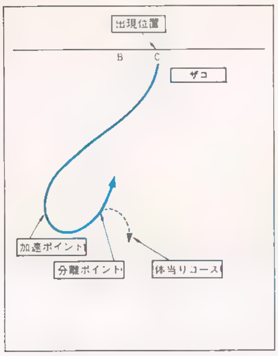
《第９図》オープニング
第５波その２



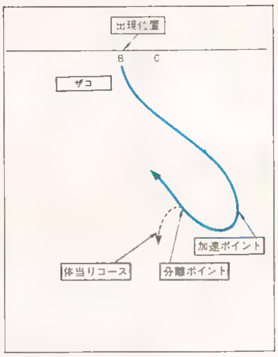
《第10図》オープニング
第２波その３



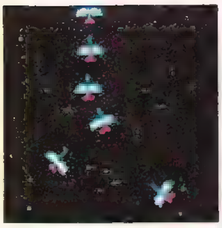
《第11図》オープニング
第３波その３



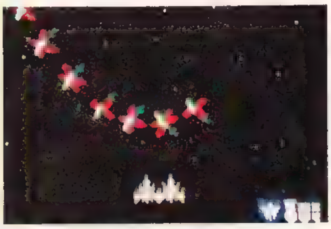
《第12図》オープニング
第４波その３



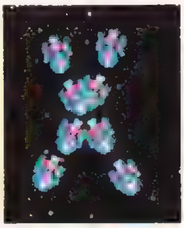
《第13図》オープニング
第５波その３



《写真12》チャレンジング専用のトンボ



《写真13》チャレンジング専用のモミジ



《写真14》チャレンジング専用のエンタープライズ

⑤(第13図)：注意点は同じです。全てのミサイルを必ず命中させるようにします。

その他のテクニック

★デュアル・ファイターがくずされたとき

１機になってしまったときは，オープニング・モード時に敵をあまり撃たないようにします。そして軍団整列後も，ボスが飛んでくるまでは撃たずによけまくります(ただし左右いずれかの端のほうは多少撃っておいてもよい)。

こうしたほうが，撃破するとすぐ出現する敵の攻撃に身をさらす危険がさけられるからです。

するとボスが飛んでくるのですが，最初のものはトラクター・ビームを発射しないので，これは撃破します。ここで３秒間の敵ミサイル停止時間ができますが，その間に待機中のザコ，ゴエイを端のほうから撃ちまくります。そして飛んできたトラクター・ビームを発射するボスにＣＡＰＴＵＲＥされてデュアルにもどります。

★DOT単位移動が決め手！

ギャラガはファイターを狙ってミサイルを撃ってくるので，端へ端へと逃げるときも大きく逃げず，紙一重でかわすようにし，少しずつ少しずつファイターをずらしていくと端に追いつめられにくくなります。

チャレンジング・ステージ解説

★(4n−1)ステージはチャレンジング・ステージだ

このステージでは８機１列縦隊（分隊)で５編隊のギャラガが出現します。ミサイルを撃たず，また，ファイターの位置までは敵が降りてきませんからぜったいにやられることはありません。

１編隊を全滅させるとボーナス・ポイントが加算されます。ポイントは以下のとおり。

ステージ	ボーナス・ポイント
3	1000pts
7	1000pts
11	1500pts
15	1500pts
19	2000pts
23	2000pts
27	3000pts
31	3000pts

以後 3000pts

ザコ，ゴエイ，ボスの配点はノーマル・ステージと同じです。それ以外の専用キャラクタ"トンボ"，"モミジ"，"エンタープライズ"(**写真12～14**）はすべて160ptsです。

終了後には撃墜数ボーナスが与えられます。

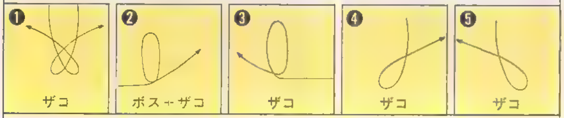
(撃墜数ボーナス)＝撃墜数×100

40機全滅させた場合は10000ptsのボーナスとなります。ただし撃墜数ボーナスはありません。

テクニックとしては，敵の飛行パターンを完全に覚え，待ち伏せして撃破することですが，この際，画面上部のスコア表示や，下部の残機・ステージ表示を目印にして軌道を覚えるといいでしょう。パターンさえ覚えれば全面パーフェクトも容易ですが，シングル・ファイターだとかなり難しい面もあります。

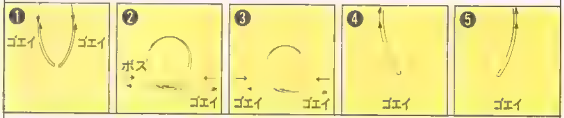
3 面

①ザコを中央で攻撃
②ボス＋ザコを中央で攻撃
③ザコを中央で攻撃
④ザコを中央で攻撃
⑤ザコを中央で攻撃



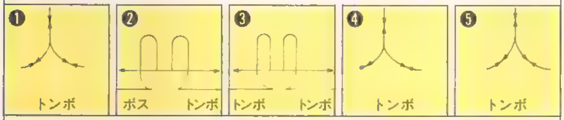
7 面

①ゴエイを中央で攻撃
②ボスとゴエイを中央で攻撃
③ボスとゴエイを中央で攻撃
④ゴエイを中央で攻撃
⑤ゴエイを中央で攻撃



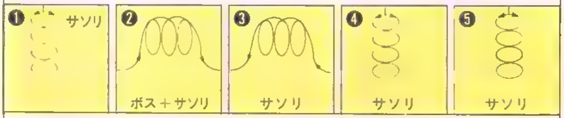
11面

①すぐ左から40％の位置に移動し攻撃
②自機の半分ほど左に移動し攻撃
③右から40％の位置に移動し攻撃
④これは①と同じ
⑤右から40％の位置に移動し攻撃



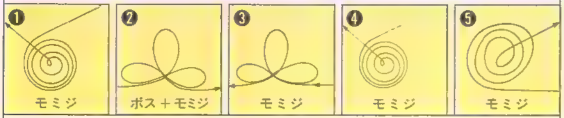
15面

①左から40％の位置。中心を狙う
②動きに合わせ左から右へ移動攻撃
③これは②の逆
④これは①と同じ
⑤右から40％の位置。中心を狙う
①④⑤共敵が重なったところを撃つ



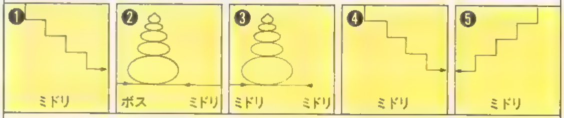
19面

①③⑤
②④ } 敵の左右の動きに合わせ，常に先頭を狙うようにして攻撃



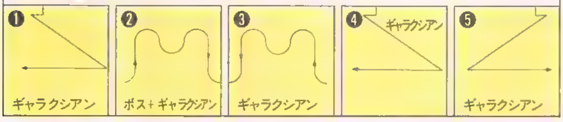
23面

①最後に下に下がったところで攻撃
②中央に敵が重なったときを狙う
③これは②と同じ
④これは①と同じ
⑤これは①と同じ



27面

①すばやく右に移動，敵が一番下におりたところを攻撃
②①の少し左の位置で待ち，おりてきたときに連射
③，④　左に行き②，①と同じ
⑤ここは①の逆



31面

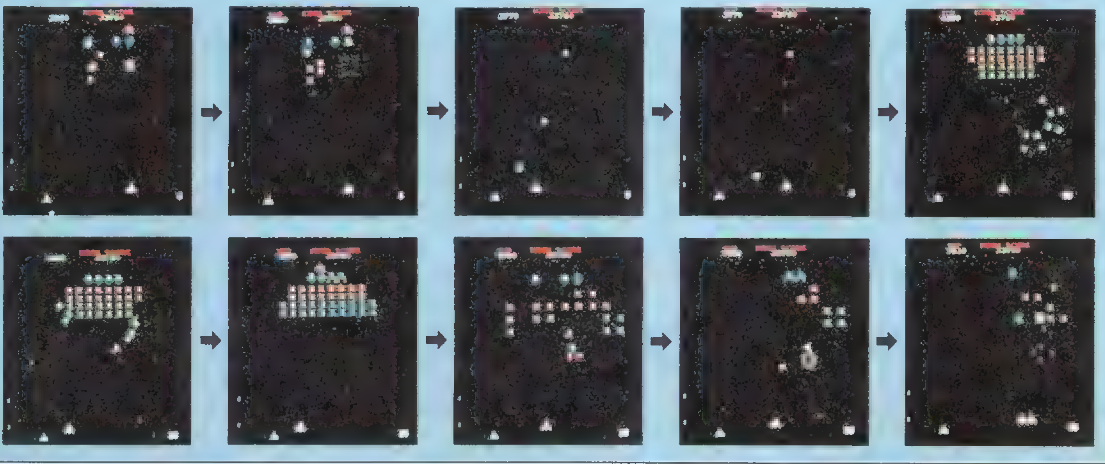
①左から40％の位置でスタート。敵の流れに合わせて攻撃
②ここは①の逆
③，④左端に移動。出現と同時に多く撃破，動きながら攻撃，④は逆方向
⑤ここは②と同じ

ファイターを連れたボスを軍団中で撃つと

ファイターを連れたボスを，軍団中で撃つと，ファイターは下がってきて，やがて画面から消えてしまいます。

つぎのふつうのステージの，一番最後のオープニングに，あらわれ，そのステージのボスにくっつきます。

写真はボスを撃ち▶命中！▶ほりょのファイターが下がり消え▶オープニングであらわれ▶軍団に入り▶ボスにくっつき▶攻撃▶それを回収し▶デュアルになったようすの連続写真です。



８方向レバーで，ファイターを操作し編隊を組んで飛んでくるギャプラスを撃ちまくって全滅させればパーセック(面数，ラウンドのこと)・クリア。数パーセックごとにチャレンジング・ステージがあり，ほとんどすべてのパーセックにブラスター・ヘッドという自機のパワーアップ・パーツを取ることができたり，数々の隠しフィーチャーがある，ごうか版スペース・シューティング・ゲームです。ギャラガに続く作品ですが，ファイターが画面下部分を自由に動き回われます。

キャラクター・インフォメーション

ギャプラスの軍団は，３種族あり，１種族に５種のキャラクターがおり，写真１～３のような配置で群団を作ります。

各種族には，ZAKO，LUTE，CAP，ADO，QUEENの５種，計15種類の敵キャラクターがいることになります。これらは，10面ごと，つまり，11面，21面，31面で変わり，これをくりかえします。

群団最上列中央のクィーンはブラスター・ヘッドを引きつれて飛びます。

第１種族

《写真１》第１種族の群団

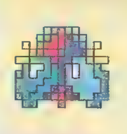
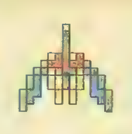
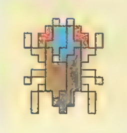
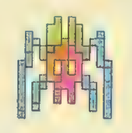
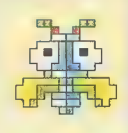
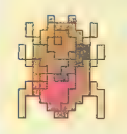
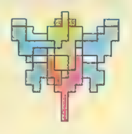
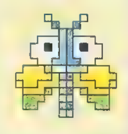
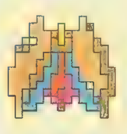
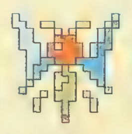
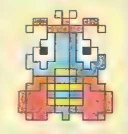
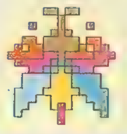
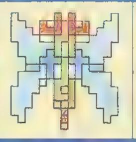
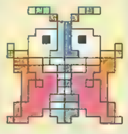
第２種族

《写真２》第２種族の群団

第３種族

《写真３》第３種族の群団

《第１表》ギャプラス軍のキャラクターと得点

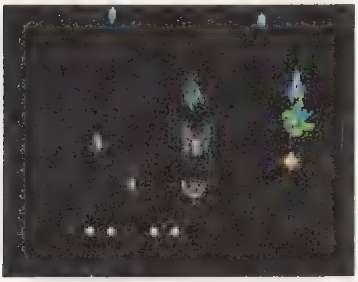
キャラクター 第１種族	キャラクター 第２種族	キャラクター 第３種族	NAME	SCORE 待期中 CONVOY	SCORE 攻撃中 CHARGER
			ZAKO	100pts	100pts
			LUTE	100pts	200pts
			CAP	100pts	300pts
			ADO	100pts	400pts
			QUEEN	100pts	400pts

ボス・ギャラガと同じようにクィーンは，２発撃たないと破壊できません。

第１表がギャプラス軍のキャラクターと得点です。

●スター・フラッシュ (STAR FLASH)

ギャプラスが編隊形成して，ファイターがそれをある程度攻撃して編隊がほとんどくずれると，ギャプラスの援軍が少数の隊列になってあちらこちらから現われます(**写真４**)。また面によりファイターをかくらんするかのごとく，黄色のスター・フラッシュが出現（最初のほう の面では出現しない）しばらく降下して四つに分裂(ぶんれつ)します。これは，むりによけなくても，ミサイルでしとめることができます。



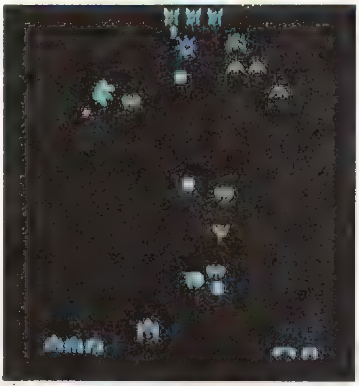
《写真４》黄色いキャラクターがスター・フラッシュ。左下の小さいのが四つに分裂したようす

また，左上が比較的安全地帯（スター・フラッシュに当たらない)なので，そこでこれがおさまるまでさけている方法もあります。ただし，この場合は左のほうの編隊を破壊しておかないと危険です。

このスター・フラッシュは，その面のすべてのギャプラスを破壊しても，しばらく出続けていることもあるので，とにかく撃ちまくっているのが安全です。

●ビーン・カード (BEAN CURD)

これは何だかよくわかりませんが，「トウフ」という意味のキャラクターです。なぜトウフなのかよくわかりませんが，パーセック14以後，編隊形成後，ギャプラスを撃つと白色のビーン・カードとなって，落下してきます（**写真５**)。もちろん，これに当たるとファイターは破壊されます。



《写真５》白い四角のキャラクターがビーン・カード

これは，よけるしかなく破壊不可能な物体です。

ブラスター・ヘッドの種類と機能

ギャプラスの最大の特徴であるブラスター・ヘッドは，3，8，13，18，23……のチャレンジング・ステージをのぞくすべての面でクィーンが持ってきます。このクィーンを 2 回撃って破壊すると，そのヘッドがファイターにドッキングし，ファイターがパワーアップします。

種類は 6 種あり，すべてが独特のはたらきをします。

ヘッドには，ファイターがやられるまでヘッドの機能が付いているもの，そのラウンド中ずっとついているもの，ほんの少しの間のみ付いているものなどいろいろあります。

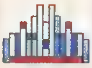
このヘッドを持っているクィーンは，ラウンドの編隊形成後，最初に 1 回攻撃をしかけてきて，そこで破壊できないともう 1 度編隊へもどり，しばらくしてもう 1 回攻撃してきます。ここで撃てないと，クィーンは画面外へと消えてしまうのでヘッドが取れなくなってしまいます。

また，クィーンが編隊中にいるときに破壊しても，ヘッドは取れずにヘッドも消えてしまいます。

ふつうは，クィーンの後部にヘッドが引っぱられているのですが，たまに，ヘッドとクィーンの位置がはなれて飛んでくることもあります。

また，ファランクス，サイクロンは取った後，ファランクス・ビームとサイクロン・ビームが出ている間は無敵ですが，それ以外の四つの無敵にならないはずのヘッドも，ヘッドを取ってからほんの 2 ～ 3 秒間は無敵になるので，その間にギャプラスをかなり攻撃できます。

ファランクス

RED 

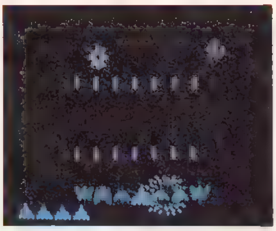
赤いブラスター・ヘッドで，このヘッドがつくと数秒間ファランクス・ビームがのびます(**写真 6**)。このとき編隊から飛んできたギャプラスをつかまえることができます(最高 6 匹)。

つかまえたギャプラスは，その後ファイターの味方となり，左右にならんでファイターと同じミサイルを発射してくれます(ファイターが変形している場合は，3 発目はファイターのみ発射)。

左右についた味方(ギャプラス)は敵の弾が当たるとその当たったギャプラスが消えます。また。ファイターがやられてしまった場合はすべて消えてしまいます。

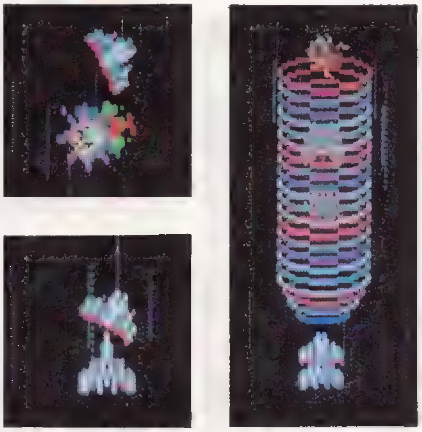
6 匹横についたとき(**写真 7**)の破壊力(はかいりょく)は強いのですが，ファイターが敵の弾をよけられる範囲がせまくなってしまうので，あまりついているよりも，2 ～ 4 機ぐらいが楽です。また，ファランクス・ビームが出ている間は，ファイターは無敵ですが弾は撃てず，一番下で左右にしか移動できません。

このヘッドは，1 面と，チャレンジング・ステージの前の面 7，12，17，22，27……で出ます。



《写真 7 》6 匹つかまえたときの，ものすごい攻撃力

ファイターの横に 1 機でも味方がついていて，このラウンドがはじまったときは，ブラスター・ヘッドが出ないので，ファランクスの出る面の前の面で，1 ～ 2 匹しか味方がついてない場合は，わざと左右の味方を敵の弾に当てて無くしておけば，また多くのギャプラスを味方にできます。

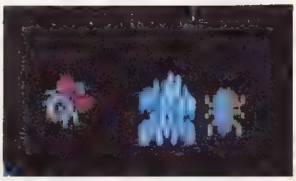


《写真 6 》ファランクスを持ったクィーンを撃ち，回収し，ファランクス・ビームを発射しているところ

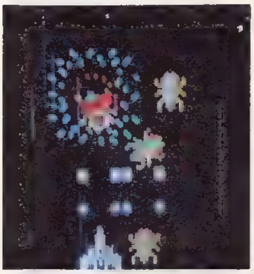
ハイパー

BLUE

青いブラスター・ヘッドで，このヘッドは，このゲームにおいて必需品(ひつじゅひん)ともいえるヘッドです(写



《写真 8 》ハイパー・ブラスター・ヘッドを回収するところ



《写真 9 》自機強化には欠かせないハイパー。ファランクスで機数を増やしておくと，めっぽう強い！

真８）。

このヘッドがつくと，ファイターのスピードとミサイルのスピードが速くなり，なおかつミサイルが２列になって発射されます（**写真９**）。このヘッドはファイターがやられるまで機能がついています。

サイクロン

緑のブラスター・ヘッドで，このヘッドを取ると（**写真10**），ハエ取り紙のようなサイクロン・ビームがのびていき，それにひっかかったギャプラスはつかまったまま動けなくなります。

何匹もつかまえて，連続して撃つと200，400，800，1600，3200，6400（**写真11**）と得点が上がります。できるだけたくさんつかまえて撃てば6400ptsがどんどん入り，高得点が得られます。

ただし，約10秒間ぐらいしかヘッドがついていないので，短い間にできるだけつかまえて，早く撃たないと逃げてしまいます。このサイクロン・ヘッドを使っている間は無敵ですが，上下移動はできません。

サイクロンをとって，しかもおもしろい現象としては，画面上にギャプラスがいっぱい出てコンピュータの処理がおそくなったときに，つかまえたギャプラスが全部逃げてしまう場合もあります。

エレファント

ピンク色のブラスター・ヘッド（**写真12**）で，これを取ると，その面のバックの星の流れが横になり，ギャプラスのスピードがおそくなります（**写真13**）。ただし，ギャプラスの弾の速度は変わりません。

サイドワインダー

青緑のブラスター・ヘッドで，装着（そうちゃく）後，ファイターのミサイルがファイターの横座標にあわせてついて動く，つまり，ミサイルを撃った後にファイターを左右にうごかすとミサイルも左右についてきます。撃ったあともミサイルをコントロールできるわけです（**写真14**）。変形後のファイターにこの機能がついた場合，３発目はサイドワインダーの機能はもたずにまっすぐ飛びます。

スターダスト

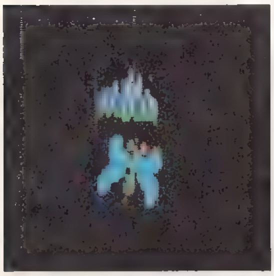
黄色のブラスター・ヘッドでこれを取ると，敵の弾やビーン・カードがしばらくの間星になり，少しファイターに当たりにくくなります（**写真15**）。しかし，流れる星に当たるとファイターは破壊されます。

パーツ運びのQUEEN

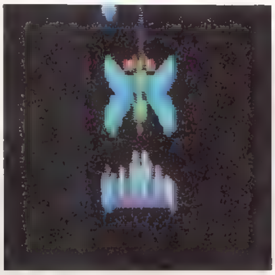
ゲーム中に，ブラスター・ヘッド以外に，ファイターのパーツを運んでくるＱＵＥＥＮがいます。パーツは三つに分かれていて，そろうと，１機リザーブが増えます。

パーツ運びの条件は得点の１万点台のケタが変わったときに，ＱＵＥＥＮがいない場合出現します（**写真16**）。

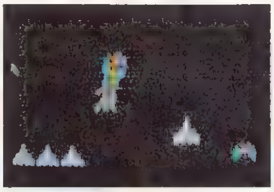
この場合は１発で殺せます。



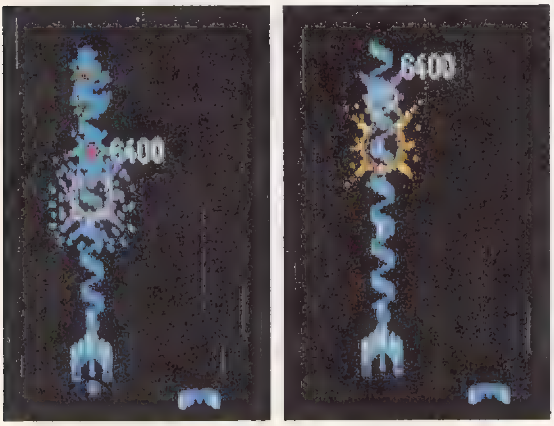
◀《写真10》サイクロン・ブラスター・ヘッドを回収中



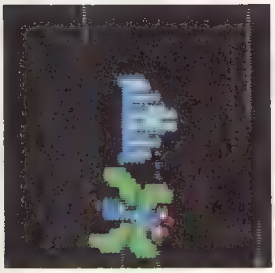
▶《写真12》エレファント・ブラスター・ヘッドの回収



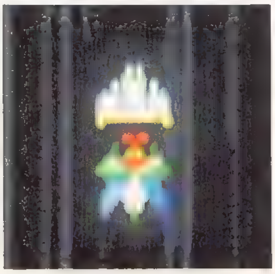
《写真13》敵の動きがおそくなり，撃ちやすくなる



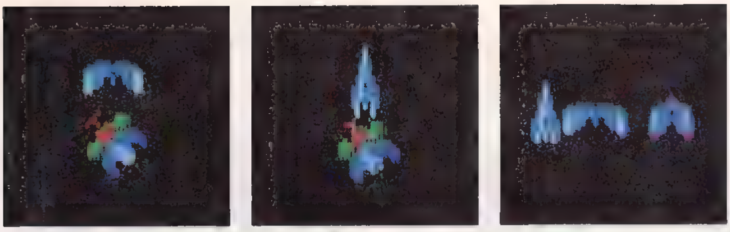
《写真11》連続して撃つと6400ptsが得られる



《写真14》これがサイドワインダー



《写真15》スターダスト・ブラスターを取る



《写真16》三つに分かれた機体を回収すると，１機増える

チャレンジング・ステージ

チャレンジング・ステージは３，８，13，18，23…のようにやってきます。左上から飛来する第三種族のＺＡＫＯを１回撃つと回転しながら右上方にはねかえり半円を描いて落ちてくるところをまた撃つと反転してはねかえります。お手玉のようにするのです。上部には撃った回数だけブロックが増えていき，そのステージの決まったある文字を完成させるとその文字に書いてあるようにボーナスがもらえます。

全部で３回ＺＡＫＯの列が飛んでくるので，どのステージも，その文字がいっぱいになるまで増やすことができます。また，このステージはファイター１機ではうまくいかず，左右にファランクス・ビームでつけた味方ギャプラスがあるとかなり楽です。それにハイパーがついているともっと楽になります。

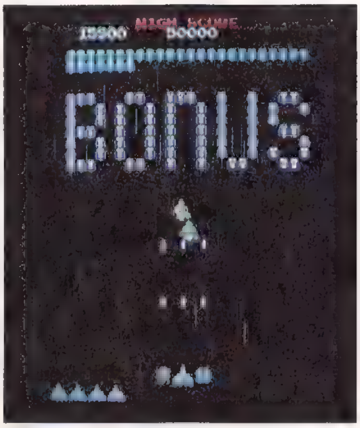
左右に５～６匹ほどいると，ファイターを動かさなくても，ずっと撃っていられます。

また，ＺＡＫＯをどんどん撃っているとだんだんスピードが上がっていき，31回目で右横のほうに逃げていってしまいますが，逃げているときにも撃つことができます。ＺＡＫＯの出現には第１図のように２種あります。

BONUS：

この文字をそろえると（写真17）10,000pts 加算されます。

また，追加のポイントをかせげば最高得点は37,800pts。



《写真17》BONUSステージにチャレンジ

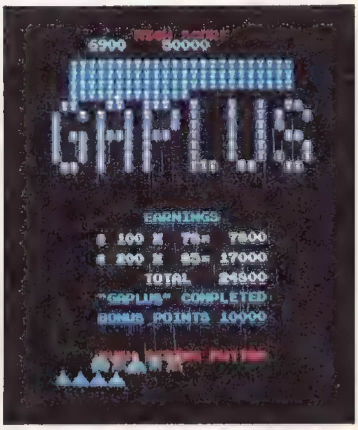
GAPLUS：

この文字は，そろえると（写真18）いきなりスロットルがまわり，ボタンで止めると１～４万pts加算されます。

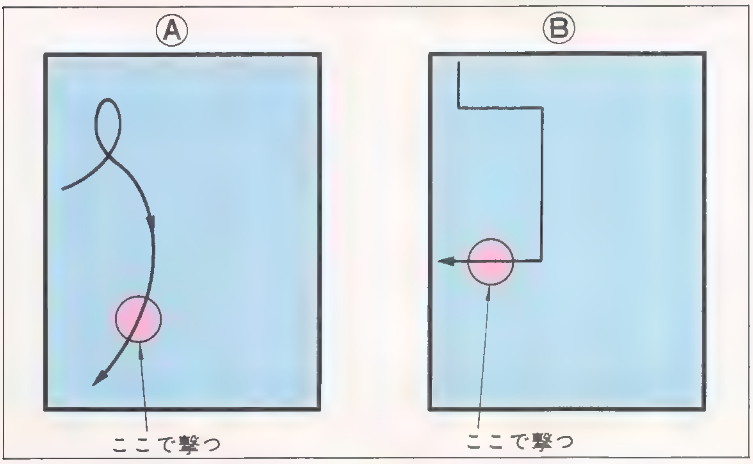
最高は65,200ptsとなります。

DOUBLE：

これをそろえると（写真19）とった点が２倍になります。最高点は50,600ptsです。



《写真18》GAPLUS面では，さらに追加点がもらえる



《第１図》チャレンジング・ステージの飛行パターン

《写真19》DOUBLEは得点が倍になる

TRIPLE：

これをそろえると（**写真20**）とった点が３倍になります。最高点は78,300ptsです。

《写真20》３倍になったTRIPLEのTOTAL

LUCKY：

これは文字がそろうと（**写真22**）パーツが一つ増えます。最高点は27,200ptsです。

《写真22》LUCKYを完成すると パーツが１個もらえる

EXTEND：

これをそろえると（**写真24**）ファイター が１機増えます。最高点は25,000ptsです。

《写真24》EXTEND面は１機追加のおまけもある

GOOD‼：

これはGAPLUSと同じくスロットルで，０～７万ptsが追加されます（**写真21**）。最高点は95,500ptsです。

《写真21》GOOD‼面でもボタンを押すと得点追加がある

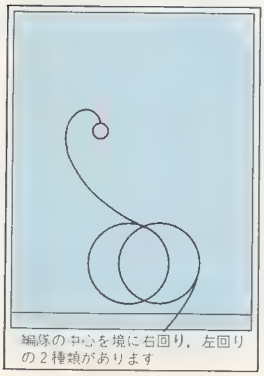
BYEBYE：

これはそろえると（**写真23**）パーツが一つへってしまうので，とらないほうがいいかもしれません。最高点は25,000ptsです。

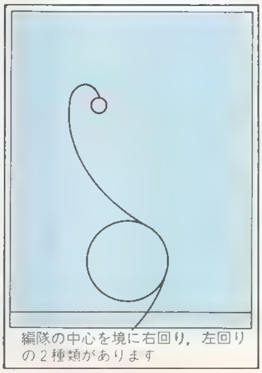
《写真23》BYEBYEでパーツは無くなる

各キャラクターの飛行パターン

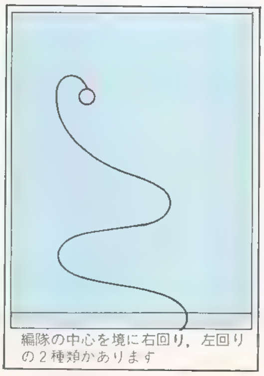
第２図～第８図には，各キャラクターの飛行パターンを紹介しています。相手の動きを頭に入れておくために，ぜひ利用してください。



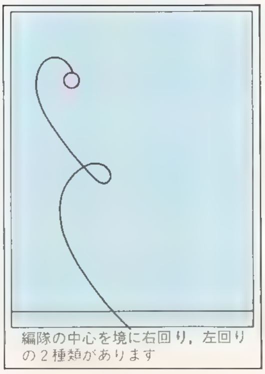
《第２図》ザコの飛行①



《第３図》ザコの飛行②



《第４図》ザコの飛行③



《第５図》ルテの飛行

ファイター変身情報

自分のファイターが２連発から３連発になるという大わざ。もちろんミサイルだけでなく，ファイターの形も変わります。そしてこの青いファイターの３発目は，敵をつきぬけてやっつけていくという便利なミサイルです。つまり，ミサイルのたて軸上のギャプラスはみな破壊してしまうのです(**写真25**)

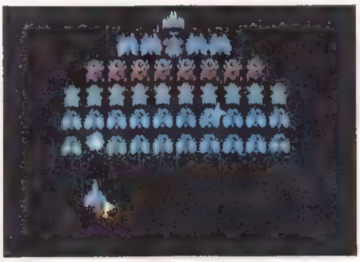
《写真25》ファイター変身で２連式３発発射が可能

変身のしかた

① パーセック31のブラスター・ヘッド（ファランクス・ヘッド）を装着（そうちゃく）すると，突然！ ファイターは変身します。ただし，この面のギャプラスは高速飛行するので注意しないと変身する前にやられてしまいます。

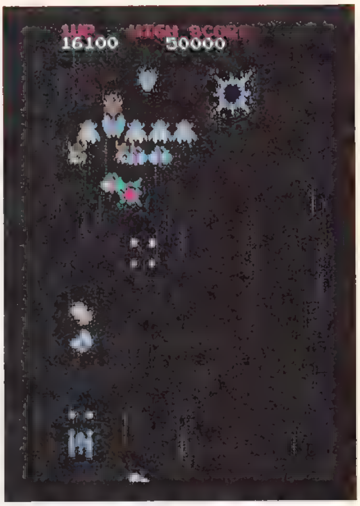
② まずパーセック１で群団が完成するのを待ち，組み終わったら左下から２番目のＺＡＫＯを撃ちます。するとスペシャル・フラッグが出ます(**写真26**)。これを取らずにブラスター・ヘッドを持っておりてきたクィーンに一番左上で体当りします(**写真27**)。すると，ファイターは変身，そしてスペシャル・フラッグを取ります。

なお，次ページにスペシャル・フラッグの出しかたを載せておきました。参考にしてください。

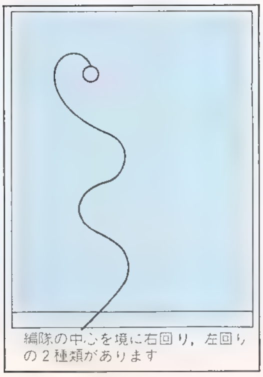


《写真26》1面で左から２機目を撃ちフラッグを出す

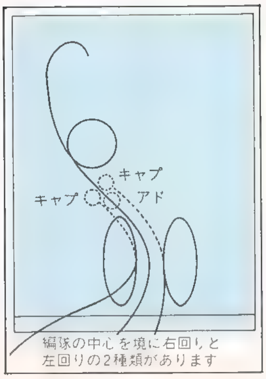
《写真27》飛来してきたクィーンに体当たり！



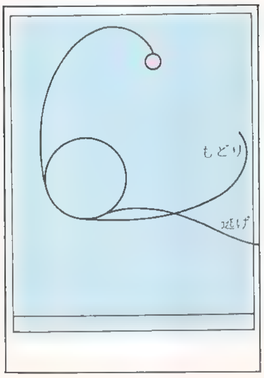
《写真28》めっぽう強い変身ファイター



《第６図》キャプの飛行



《第７図》アドキャプの飛行

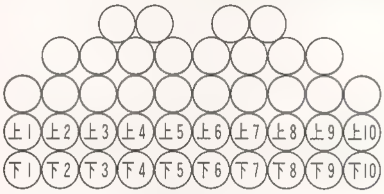


《第８図》クィーンの飛行

□

スペシャル・フラッグ出現表

PARSEC (PLAYER 1)	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	1
下4桁の得点 / PARSEC (PLAYER 2)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
0000	下2	下3	下4	下5	下6	下7	下8	下9	下10	上1	上2	上3	上4	上5	上6	上7	上8	上9	上10	下1
0100	下3	下4	下5	下6	下7	下8	下9	下10	上1	上2	上3	上4	上5	上6	上7	上8	上9	上10	下1	下2
0200	下4	下5	下6	下7	下8	下9	下10	上1	上2	上3	上4	上5	上6	上7	上8	上9	上10	下1	下2	下3
0300	下5	下6	下7	下8	下9	下10	上1	上2	上3	上4	上5	上6	上7	上8	上9	上10	下1	下2	下3	下4
0400	下6	下7	下8	下9	下10	上1	上2	上3	上4	上5	上6	上7	上8	上9	上10	下1	下2	下3	下4	下5
0500	下7	下8	下9	下10	上1	上2	上3	上4	上5	上6	上7	上8	上9	上10	下1	下2	下3	下4	下5	下6
0600	下8	下9	下10	上1	上2	上3	上4	上5	上6	上7	上8	上9	上10	下1	下2	下3	下4	下5	下6	下7
0700	下9	下10	上1	上2	上3	上4	上5	上6	上7	上8	上9	上10	下1	下2	下3	下4	下5	下6	下7	下8
0800	下10	上1	上2	上3	上4	上5	上6	上7	上8	上9	上10	下1	下2	下3	下4	下5	下6	下7	下8	下9
0900	上1	上2	上3	上4	上5	上6	上7	上8	上9	上10	下1	下2	下3	下4	下5	下6	下7	下8	下9	下10
1000	上2	上3	上4	上5	上6	上7	上8	上9	上10	下1	下2	下3	下4	下5	下6	下7	下8	下9	下10	上1
1100	上3	上4	上5	上6	上7	上8	上9	上10	下1	下2	下3	下4	下5	下6	下7	下8	下9	下10	上1	上2
1200	上4	上5	上6	上7	上8	上9	上10	下	下2	下3	下4	下5	下6	下7	下8	下9	下10	上1	上2	上3
1300	上5	上6	上7	上8	上9	上10	下1	下2	下3	下4	下5	下6	下7	下8	下9	下10	上1	上2	上3	上4
1400	上6	上7	上8	上9	上10	下1	下2	下3	下4	下5	下6	下7	下8	下9	下10	上1	上2	上3	上4	上5
1500	上7	上8	上9	上10	下1	下2	下3	下4	下5	下6	下7	下8	下9	下10	上1	上2	上3	上4	上5	上6
1600	上8	上9	上10	下1	下2	下3	下4	下5	下6	下7	下8	下9	下10	上1	上2	上3	上4	上5	上6	上7
1700	上9	上10	下1	下2	下3	下4	下5	下6	下7	下8	下9	下10	上1	上2	上3	上4	上5	上6	上7	上8
1800	上10	下1	下2	下3	下4	下5	下6	下7	下8	下9	下10	上1	上2	上3	上4	上5	上6	上7	上8	上9
1900	下1	下2	下3	下4	下5	下6	下7	下8	下9	下10	上1	上2	上3	上4	上5	上6	上7	上8	上9	上10



群団の位置

基本的公式：

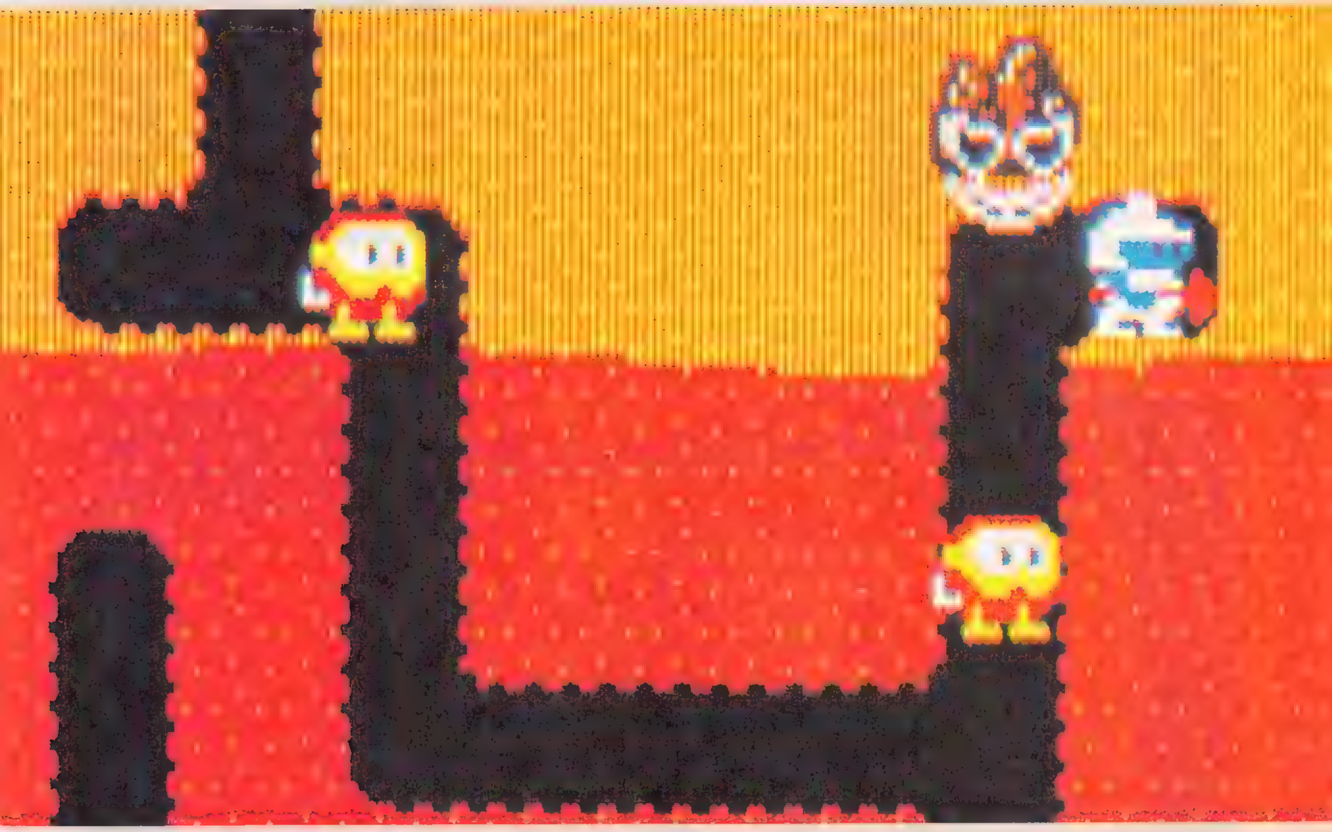
{(PARSEC数－1)＋(編隊完全構成後最初に敵をヒットしたときの得点の1000位と100位)} AND　1F・H

この公式で求められる数は，0～19までである。

求められた数が0なら下1，10なら上1となる。

※このほかにも隠れ仕様はいくつかありますが，公開されていません。

第4章
ナムコ キャラクター・ゲーム研究

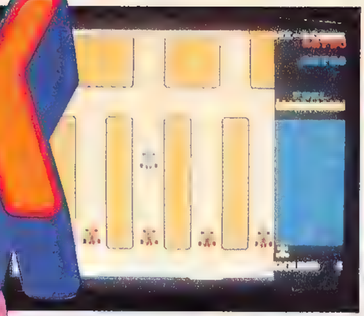


ラリーX:RALLY-X/ニューラリーX:NEW RALLY-X/タンクバタリアン:TANK BATTALION
キング&バルーン:KING & BALLOON/ワープ&ワープ:WARP AND WARP/ディグダグ:DIG DUG
マッピー:MAPPY/グロブダー:GROBDA/ディグダグII:DIG DUG II

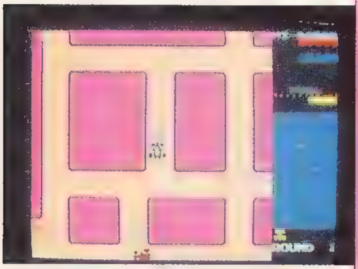
ゲームの基本“楽しさ”を追求する姿勢がナムコのゲームにはあります。
画面から飛び出してくるような明るいゲーム展開は,
家庭用に移植されたパソコン版のソフトの大ヒットでもわかるように,
どんな人にも受け入れられてしまいます。
本章では初期作品のラリーXから最新のディグダグIIにいたる
ナムコのキャラクター・ゲームをご紹介します。

RALLY-X

ラリーX



ラリーX
ニューラリーX



このNEW　RALLY－Xは僕が大好きなゲームの一つです。パックマン等と同じ1980年に発売された，ナムコを代表するロングセラー・ゲームです。

このゲームをはじめて見たときの感動は今でも覚えているヨ。あの４方向スクロールは当時としては画期的だったし，レーダー付きというのもすごかった。それにＢＧＭも最高だった。

しかし，ゲームは内容が決め手。ラリーX，ニューラリーX，は内容においてもすばらしいゲームでした。

あれから５年たった今，ビデオ・ゲームは，ハード，ソフト共に大きく進歩しています。でも，ゲームにおいて，基本的に大切なものは変わっていないんじゃないかなあ。

Written by
響　あきら

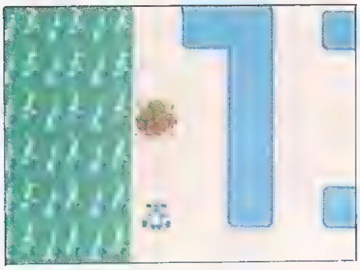
How to PLAY

●操作方法

４方向レバーと煙幕（えんまく）ボタンでマイカーを操作します。ゲームの目的はフィールドの旗（チェック・ポイント）をレーダーをたよりにすべて回収することにあります。じゃまをするレッドカーに追いつかれそうになったら，煙幕を張れば，レッドカーは煙幕にまかれてしばらくの間スピンしてしまいます(**写真１**)。

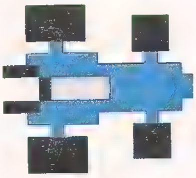
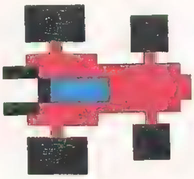
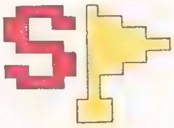
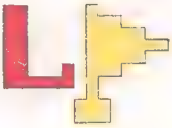
レッドカーや岩にぶつかると（**写真２**）マイカーを１台失い，全部なくなるとGAME　OVERで残念無念。

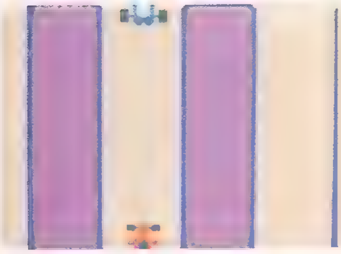
《写真１》煙幕でスピンするレッドカー



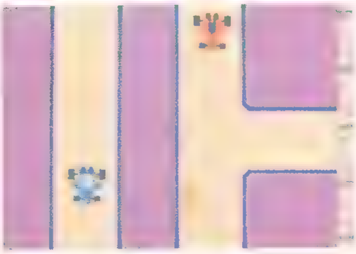
《写真２》意外と手ごわい岩!!
くれぐれもご用心！

★キャラクター紹介

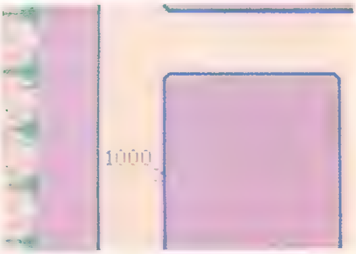
マイカー 	プレイヤーが操作する車。常に画面上を動き続けている。 レーダー上は白の点滅で表示されている。
レッドカー(写真３) 	マイカーをしつこく追いかける敵。ラウンドがすすむと最高７台まで増える。危険なときは煙幕でまくべし。 レーダー上は赤の点滅で表示されている。
スペシャル・チェック・ポイント(フラッグ)（写真４，５） 	君たちの大好きなスペシャル・フラッグの原点は，この（ニュー）ラリーXにあったのだ。これを取ると，そのラウンド中のフラッグの得点は２倍となる。 レーダー上に黄色の点滅で表示されている。
ラッキー・フラッグ(写真６) 	これはフィールドのどこかにある。取れば思わず｢ラッキー｣。残りのFUELがボーナスとして加算され，FUELはラッキー・フラッグを取る以前の状態となる。



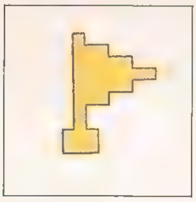
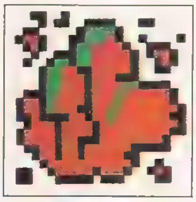
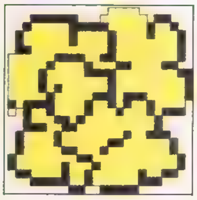
《写真３》レーダーたよりにレッドカーから逃げつ追われつのハラハラ・ゲーム

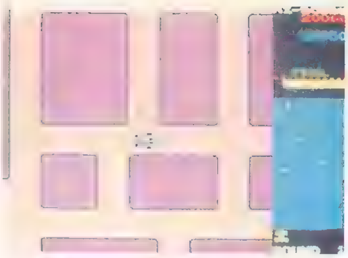


《写真４》スペシャル・チェック・ポイント(フラッグ)を取ると，それ以後のポイントは写真５のようになる

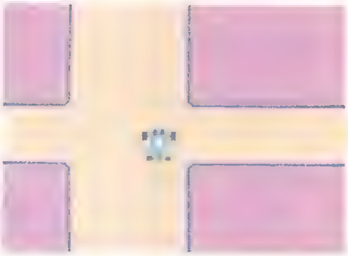


《写真５》何と得点が２倍！ スペシャル・フラッグはラウンドのはじめのうちに取るべきだ

フラッグ（写真７） 	このフラッグを全部取れば１ラウンド・クリア。やられずに連続して取っていくと100，200，300 ……1000と得点が上がっていく。
岩（ROCK） 	体当たりするとアウト。相手は動かないのに意外と岩にやられるんだよ，ホントに。プレイ中は横を通過しただけで恐くて，恐くて。
煙幕 	レッドカーから逃げるときに使う。１ボタン操作で３発出るが，ＦＵＥＬが減るので，使いすぎはよくない。ここぞ！ という場合に１発かまそう。
BANG！ 	レッドカーにぶつかったり，岩にぶちあたると，このキャラクターが表示されてアウト！ ほんとにＢＡＮＧ！っていう音がするぞ。



《写真６》ラッキー・チェック・ポイント（フラッグ）を取るとＦＵＥＬが得点に加算される。これも早目に取ろう



《写真７》チェック・ポイント（フラッグ）をすべて通過すればラウンド・クリア

★チャレンジング・ステージ

各コースの最終ラウンド（３，７，11，15…ラウンド）はチャレンジング・ステージとなっています。チャレンジング・ステージでは，レッドカーはＦＵＥＬがなくなるまでムッツリと黙ったまま（つまり動かない）。だけど，停止中でも当たり判定を持っているので，ぶつかると１台やられてしまいます。

また，岩にぶつかってもダメ（岩が多いので要注意）。そしてチャレンジング・ステージ中にやられると，無条件につぎのラウンドへ進んでしまいます。

あっ，そうそう僕の記憶だとチャレンジング・ステージがはじめてついたゲームがこのラリーＸ（ニュー）だと思うけど，ちがったかな？

★ラウンド・インフォメーション

各コース別にフラッグの出現しやすい場所，岩の出現しやすい場所をだいたい記入してあります。参考にしてください。

コース名	ラウンド数
Ａ：初級コース（第１図）	〔1，2，3〕〔16，17，18，19〕………
Ｂ：中級コース（第２図）	〔4，5，6，7〕〔20，21，22，23〕………
Ｃ：上級コース（第３図）	〔8，9，10，11〕〔24，25，26，27〕………
Ｄ：エキスパート・コース（第４図）	〔12，13，14，15〕〔28，29，30，31〕………

Ａ：初級コース（第１図）

迷路としては特に難しいことはないけど，①，③，⑥，⑫の岩には注意すること。

よそ見をするとドカンとなってしまいますョ。また２周目（16，17，18，19ラウンド）は，とっても難しい。レーダーだけがたのみの綱。

《写真８》初級コースは春のムードのカラー

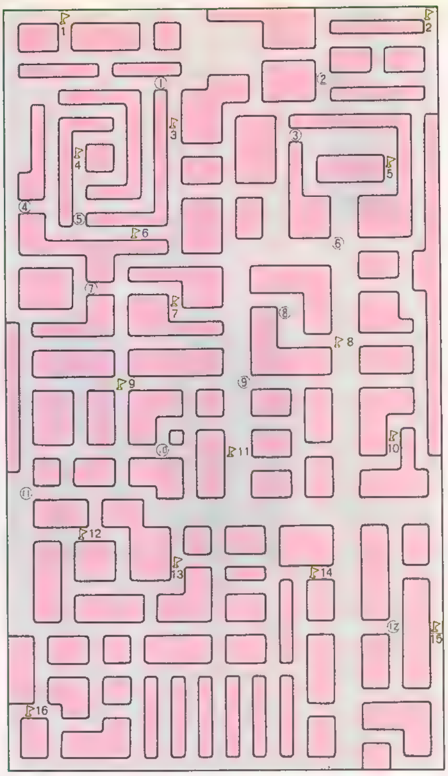
Ｂ：中級コース（第２図）

左上の四角の迷路の中にあるフラッグは早めに取ること。このコースでは初級コースではあまり気にならなかった岩が大きな敵となります。特に③，⑦の岩には気をつけてほしい。

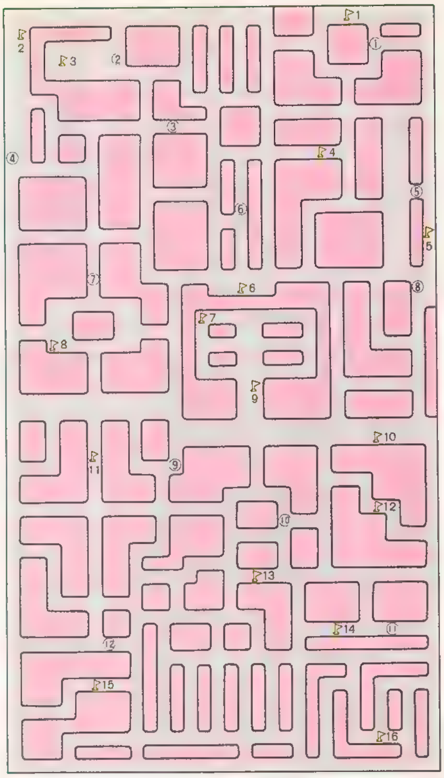
僕はこの岩のために何回泣かされてきたことか。ほら，またぶつかった！「ガーン！」!?

Ｃ：上級コース（第３図）

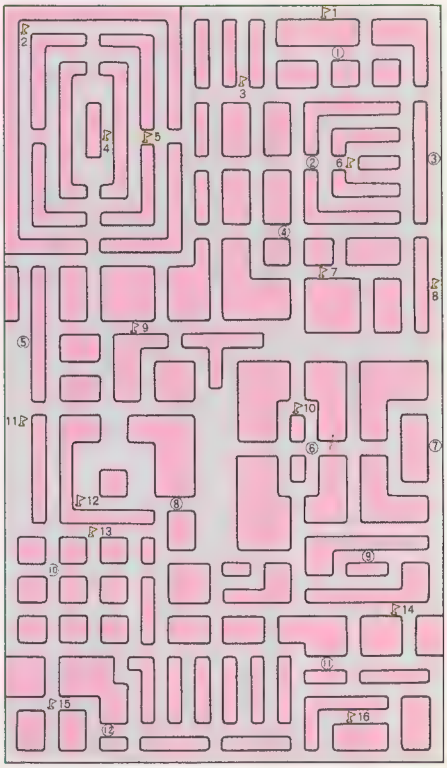
迷路中央の袋小路には，むやみに入らないほうがいいですよ。死を招くから…。もし，中にフラッグがあるとき



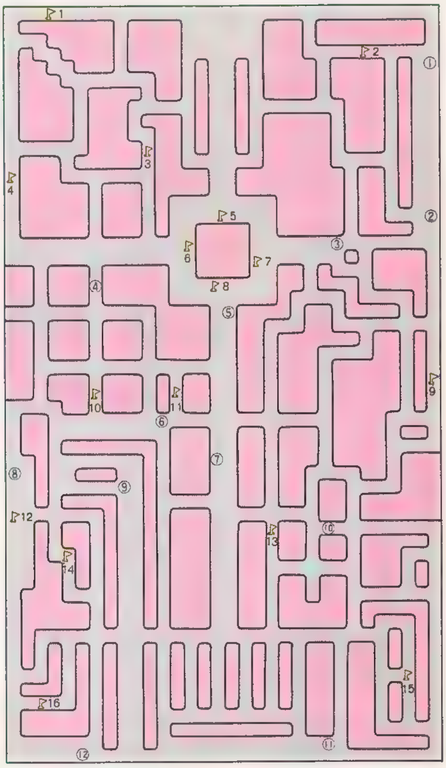
《第１図》 Ａパターンの全体図



《第３図》 Ｃパターンの全体図



《第２図》 Ｂパターンの全体図



《第４図》 Ｄパターンの全体図

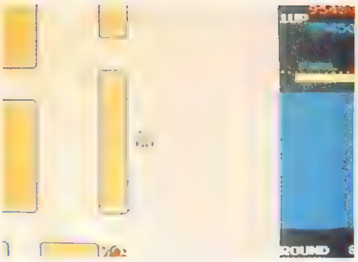
は，レッドカーを完全にまいてから入るか，一番最後に取りに行こう。このコースになるとレッドカーの数は増えるし，難易度がグーンと上がる。でもこのコースをクリアすれば，君もエキスパート。

D：エキスパート・コース（第４図）

このコースになるともうたいへん。行き止まりはあるし，上からもレッドカーがくるわで，並の腕ではこのエキスパート・コースはクリアできません。クリアへの近道はマップを覚えることと，レーダーをよく見るといった基本的なことですが，これがなかなかうまくいかないのでＲ。

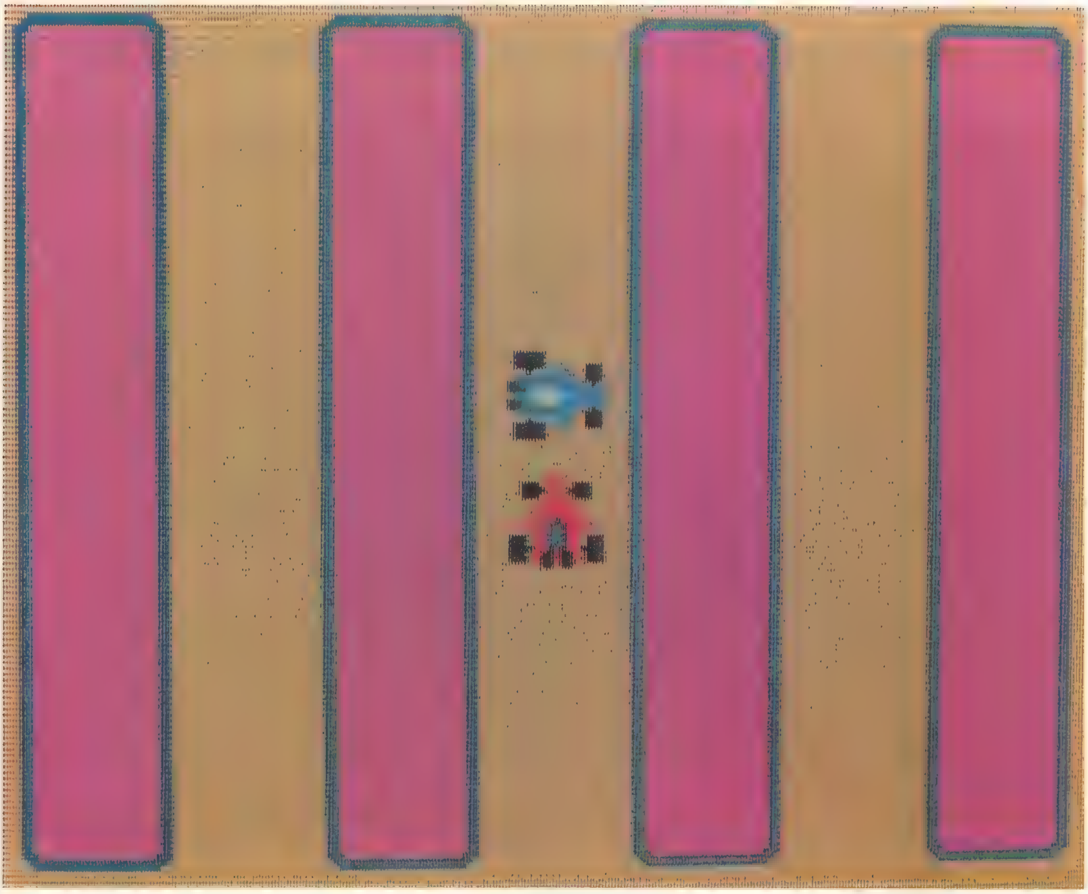
中央や左側の２車線道路で真正面からくるレッドカーをかわすなんて超Highテクニックも，このコースではあたりまえかも。そして，このコースをクリアすると初級コースにもどるわけだが……。

《写真９》左上が取りにくい，中級コース



《写真10》難易度がグーンと上がる上級コース

《写真11》敵もウジャウジャと，とにかくキツイ！エキスパート・コース



ラリーXテクニック講座

さあ，君もこれを読んでゲーム・センターの片隅でイジケているNEW RALLY－Xに第２の青春を与えようではないか。

◎Lesson Ⅰ（初心者のために）

●フェイントを使え！

このゲームの命綱ともいえるテクニックがフェイントです。とにかく，レッドカーをフェイントでかわすことを，ぜひともマスターしてください。レッドカーは，こちらのわずかな動きにも，敏感に反応するので，フェイントを多用して，うまく逃げるのが基本。

●煙幕は，引きつけて使え！

煙幕は見える画面上にあるときにだけ有効です。画面から消えると効果を発揮しなくなります。そのため，レーダーを見ていて敵が近づいてきたからといって，むやみやたらに煙幕を張ったのでは効果がないし，FUELを大量に消費してしまいます。

レッドカーがマイカーの後についたときに煙幕を使用しましょう。ただし，あまり近すぎると，煙幕が間に合わなくなるのでタイミングをよくおぼえこみましょう。

◎Lesson Ⅱ（明日のために，その２）

●レーダーも見よう

レーダーを見ていないと真正面からくるレッドカーはまず避けられません。それにフラッグの位置もわかるので，なるべくレーダーを見るようにしてください。でもスクロール画面を見ていないと岩や道がわからなくなってしまう。ウム，あちらを立てればこちらが立たぬか…。まあ，慣れないうちは，なるべくレーダーを見るように心がけてください。そのうちに，だんだんと両方（レーダーとスクロール画面）見れるようになります。きっと!!

《写真12》レーダーとプレイ画面を同時に見ることができれば上級者

●通り抜け

プレイがはじまってすぐレバーを下に入れてみましょう。すると，アレッ？ レッドカーをすり抜けてしまいます。

これはレッドカーは，はじめの数秒間，当たり判定がないのを利用したテクニックです。下方にスペシャル・フラッグなどがあるときは，とても便利ですよ。《写真13》

◎Lesson Ⅲ（HI-SCOREをねらって）

●スペシャル，ラッキー・フラッグは最初に！

スペシャル・フラッグを取ると以後のフラッグの得点は×２になるし，ラッキー・フラッグは残っているFUELがボーナスとなります。

どちらも，最初のうちに取れば，とっても得するわけ。特にラッキー・フラッグは最後に取ると，まったく意味をなくしてしまう（モッタイナイ）。チャレンジング・ステージでは必ずスペシャル・フラッグから取るようにしましょうね。

●道順を決めよう

レーダーにフラッグの位置が表示されてから，プレイがはじまるまでに少し間がある。そのときにレーダーを見て，だいたい，どのような順番で取っていくか，頭の中できめてしまいましょう。何事も計画性は大切ですよ。

●ジグザグ走行

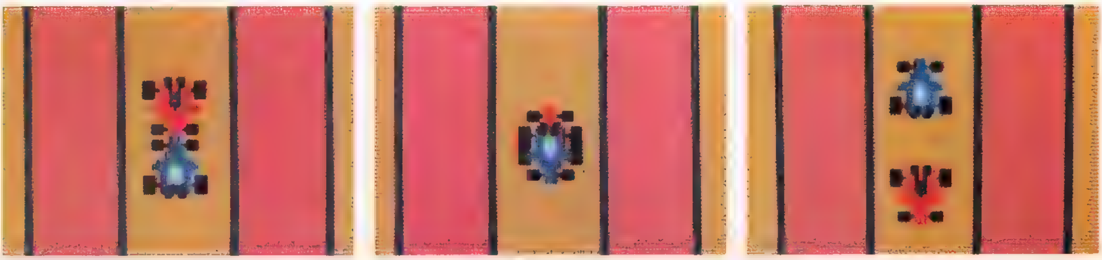
レッドカーに後につかれたら，どうするか？ 煙幕を発射すればいいのだけど，煙幕を使うとFUELが減ってモッタイナイという節約家にはこのテクがおすすめ。

レッドカーに後につかれたら，とにかくクネクネ曲り続けます。そのうちレッドカーがマイカーを見失って勝手にはなれてくれます。ラウンドが進むとこのテクニックはかなりつらいのでラウンド１あたりで試してみるといいと思うヨ。

◎Lesson Ⅳ（エキスパートへの手引き）

●煙幕の使いかたアレコレ

煙幕ボタンは軽く一瞬で押すこと。すると適当に煙幕が散らばり，ムダ使いも少なくなりますヨ。

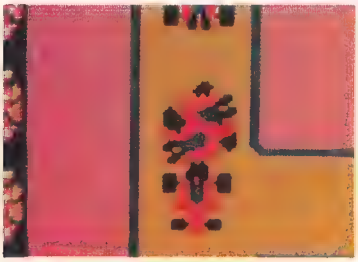


《写真13》これが通り抜け

またLesson Ⅰでは煙幕はレッドカーを引きつけて使えと書いたけど，エキスパートとなれば，ちょっとちがった使いかたもしなくてはなりません。たとえば，隅のフラッグを取りに行こうと思っているとき，後からも横からもレッドカーがきてしまった場合は，早めに煙幕を使用して，レッドカーを足止めしておかないと，逃げ道がなくなってしまいます。でも，この場合も煙幕を画面から消えないギリギリの所に置いておく必要がありますから，よく考えて使ってください。

●レッドカー同士のゴッツンコ

フェイントをうまく使ってレッドカー同士をぶつけると両方共スピンして，進行方向を180°転換してから，再び動きだします。偶然には時々起こりますが，意識的にやるにはとっても難しい超Highテクニック。



《写真14》レッドカーのゴッツンコで時間かせぎ

◎Lesson Ⅴ（徹底研究 知って得する情報）

ゲームのおもしろさの一つにゲームのアルゴリズムを解析するということがあります。

これは，ゲームのプログラムを読みとるというのではなく，プレイ中に与えられた情報をもとにアルゴリズムを研究するのです。これは特に難しいことではなく，誰でも無意識に行なっているはずです。

アルゴリズムがよくわかれば，オリジナルの攻略パターンなどが組めたりして，よりいっそうゲームをおもしろくしてくれます。

僕はこう思う「ゲームを研究すればするほど疑問がでてくる，そしてそれが新しい発見，驚き，感動へとつながっていくはずだ」と。

それでは，ニューラリーＸで得た，アルゴリズムのいくつかを公開してみましょう。

●レッドカーの性質

(1)マイカーを追いかけてくる(当然！)
(2)１本道では方向転換をしない
(3)２車線の場合は内側を走る
(4)上下どちらへ行ってもマイカーとの距離が変わらないときは，上を優先する。左右の場合は右を優先する
(5)レッドカーがスクロール画面内に入るとスピードが上がる
(6)マイカーの残りＦＵＥＬが３目盛りになったとき，マイカーが４本フラッグを通過したときにレッドカーのスピードが上がる
(7)マイカーで手離し運転をして壁にぶつかると，マイカーから見て左へ左へと曲がる。

◎Lesson Ⅵ（掟(おきて)破り情報）

その１〔花畑侵入〕

マイカーは普通通路を走っていますが，時々壁に乗りあげることがあります。

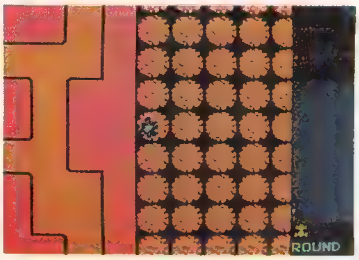
これを外壁で行なうと，マイカーはどんどん花畑へ入っていき，最後はマイカーの周辺がすべて花畑になり，レーダーから姿を消してしまいます。

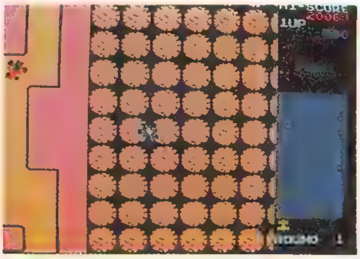
NEW RALLY-Xと旧ラリーXのちがい

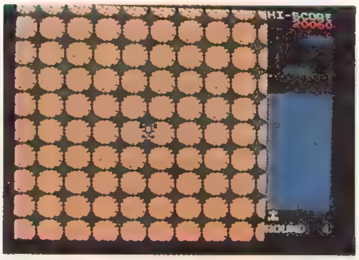
ＲＡＬＬＹ－Ｘが発表されたあと，ＮＥＷ ＲＡＬＬＹ－Ｘが登場しました。そのちがいは，スペシャルの点滅，ラッキー・フラッグの追加，背景色，マイカー，レッドカーのかたち，ミュージック，袋小路をへらした，難易度の設定などです。

その２〔フラッグの位置〕

フラッグの位置はランダムのように見えますが，ほんとうは電源を投入してからのタイムによって，フラッグの位置を決定させているようです。







《写真15》あれれ！ マイカーがお花畑に入ってしまった

タンクバタリアン
TANK BATTALION

Written by 響 あきら

●ピーピーピー……カタカタカタ，……デンレイ……

キミノ シメイは ゼンセンニアル シレイブヲ マモルコトデアル。ナオホキュウ エングンハ ウケラレナイノデ チュウイサレタシ，ケントウヲイノル。

というわけで，君はタンクに乗り込んで，司令部を守ることになりました。

この作品は，パックマン，ラリーX，キング＆バルーンなどが発売された1980年に生まれたもので，迫力あふれるサウンドと，攻略時の陣地作りなど思考的な内容に人気が集まりました。

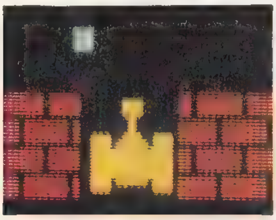
操作方法

タンクを４方向レバーで操作して，発射ボタンで大砲を撃ちます。敵の戦車軍団を全滅させれば１ラウンド・クリアとなります（敵戦車の残りは画面右下に表示）。自分の戦車が全滅させられるか，司令部を破壊される，または破壊してしまうと，GAME　OVERです。チャン，チャン。

キャラクター紹介

●イエロー・タンク

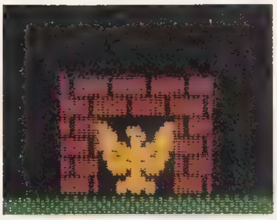
プレイヤーが操作する戦車。大砲は連射ができなくて，画面上に１発だけ発射できます（**写真２**）。



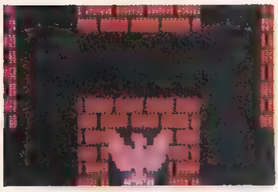
《写真２》自機のイエロー・タンク

●ブルー・タンク（30〜1600点）

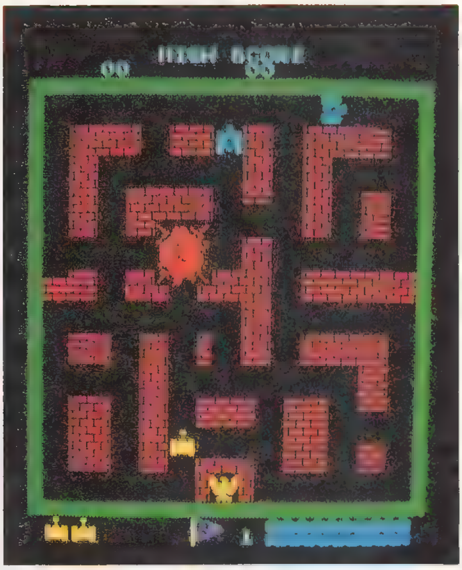
敵戦車。性能はイエロー・タンクとほぼ同じですが，時々２連射するヤツがあります。



《写真３》味方の司令部



《写真４》２プレイヤー側の司令部



《写真１》タンクバタリアンのプレイ画面

●司令部

君が守るべき司令部。３方の壁に囲まれています。これを破壊されると，あわれGAME　OVERです。プレイヤーの戦車の弾でも破壊できるので注意しましょう（**写真３，４**）。

●レンガ

プレイヤー，敵戦車，共に破壊することができます。得点はないのですが，防護壁として利用できます（**写真５**）。

《写真５》レンガはこわせる

★せっかくだから，テクニック紹介

●接近戦は高得点！

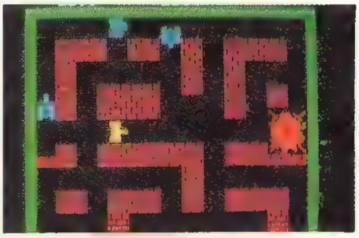
普通戦車を破壊すると300点くらいですが，接近攻撃で，しかも敵の戦車の正面で破壊すると1600点入ります（**写真６**）。これは大きいぞ。なるべくねらっていこう。

《写真６》敵にピッタリ正面からぶつかり，弾を撃ち込むと，1600点!! これがなかなかむずかしい

●防衛ラインをつくろう

レンガ崩しのパターンがゲームの勝負を決めるといってもいいのが，このタンク・バタリアンです。戦略的な考えで，レンガをくずそう（**写真７**）。

たとえば，中央をズンとあけると，敵戦車軍団がドッと司令部になだれ込むので，これはペケ。それに両脇のレンガも崩さないほうがいいと思うよ。



《写真７》中央左右をオープンにして，防衛ラインを作ったようす

●撃ち負けるな！

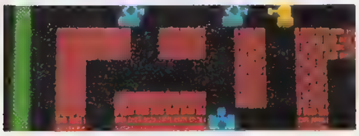
敵戦車とプレイヤーの戦車とは，ほぼ同じパワーですが，敵戦車は２連射が可能だし，団体でせめてくるので，当然プレイヤーである君の戦車の立場は苦しい。しかし敵の弾はこちらの戦車で相殺できるので，これを利用して接近戦にもち込んだら，ボタンを叩き続

《写真８》撃ち負けるな！

けよう（写真８）。撃ちまくれば，道が開けるかも（アレ？ このセリフは…）。

●上段で攻撃しろ

敵戦車の出現場所は，上段の左右の両コーナーです。最上段にいて，出現してくる戦車をどんどん撃っちゃおう（写真９）。ここで大半の戦車を破壊すると，後のゲーム展開がグッと楽になります。でも，もし司令部に戦車が向かったら，必ず敵戦車を破壊しに行こう。司令部を守ることが君の使命なんだから。



《写真９》最上段で敵をとらえる！

フィールドは把握せよ！

フィールドは全部で８種類。特別大サービスで全フィールドの写真を載せておいたので（写真10〜20），覚えてほしい。パターンは10ラウンドまで決まっているけど，それ以降はなんとランダムになっているんだ。これには，まいったね。

最後の手段!!

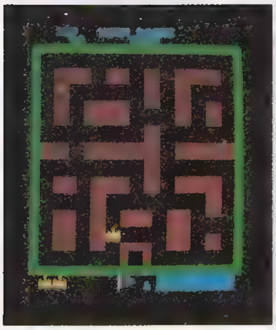
ああ，司令部が破壊される！でも司令部から離れていて，守りに行くのは間に合わない，こんなときは自殺すべし。そうすれば，GAME OVERだけはまぬがれます（最後の１機だったらしかたがないけどね）。

また，司令部の３方向の壁のうちどれかいっぽうが完全に破壊されたら，自分の戦車をタテとして守ること。何度も言うように，司令部を守ることが，君の最大の任務だからね（写真21）。

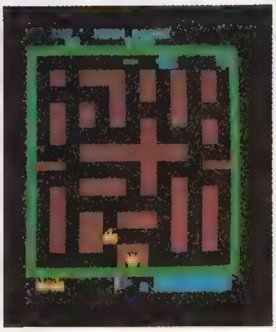
《写真21》司令部を死守せよ！

終わりに

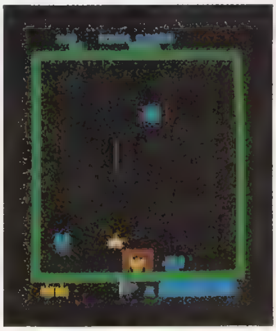
このタンク・バタリアン，BGMもないし，何となく暗い感じのするゲームだけど，一部のマニアの間ではメチャクチャに流行っていたんですよね！



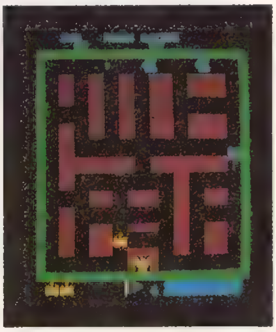
《写真10》ラウンド１の画面



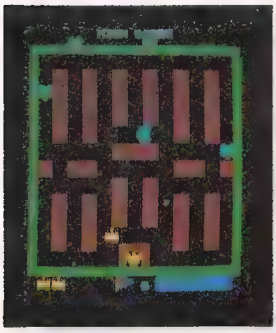
《写真11》ラウンド２の画面



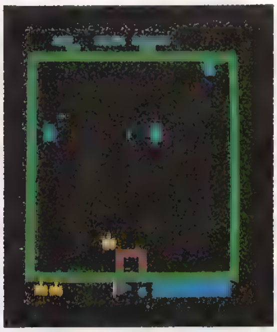
《写真12》ラウンド３の画面



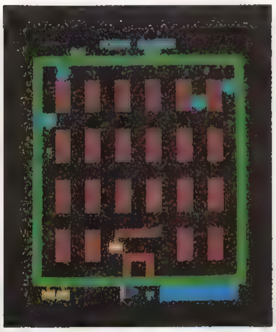
《写真13》ラウンド４の画面



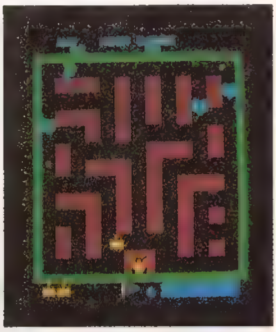
《写真14》ラウンド５の画面



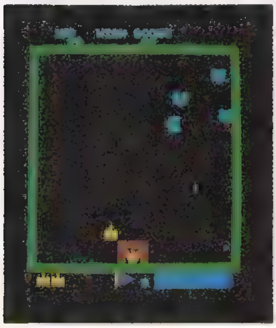
《写真15》ラウンド６の画面



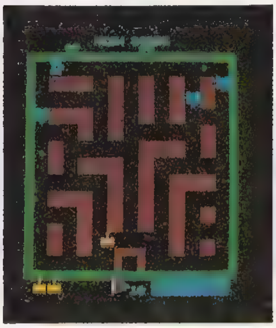
《写真16》ラウンド７の画面



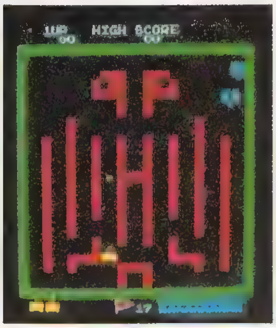
《写真17》ラウンド８の画面



《写真18》ラウンド９の画面



《写真19》ラウンド10の画面



《写真20》ラウンドが進むと
あらわれるランダム面

KING(キング) & (アンド) BALLOON(バルーン)

Written by
響 あきら

ここはお城の上，敵軍はバルーン（風船）を使ってキング（王様）をさらおうとしている。そこで君の任務だが，バルーンを撃ち落とし，キングを守らなければならない。武器は１発ずつしか撃てない，あまりたよりにならない大砲だ。

さて，君は無事に任務を果たせるか？

このゲームは，1980年に発売されました。現在ＭＳＸバージョンで楽しむことができます。

ゲーム内容

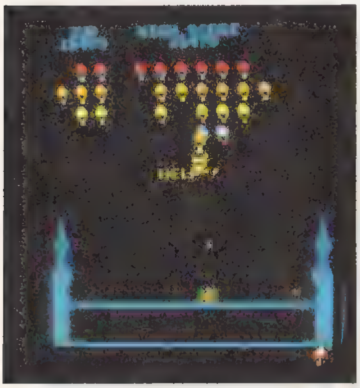
操作法は２方向レバーと発射ボタン１個のきわめてシンプルなもの（昔はこれがあたりまえだったんだよ）。そしてこのゲームは少し内容が変わっています。プレイヤーには戦闘ゲームなのに持ち機数がない。つまり砲台は何度やられてもかまわないのです。

そのかわり，キングを，バルーンに画面外に連れ去られてしまうと，キングが１人減ってしまいます。そして全部さらわれてしまうとＧＡＭＥ ＯＶＥＲとなります（アレ，結局王様が持ち人数（？）となるのかな）。

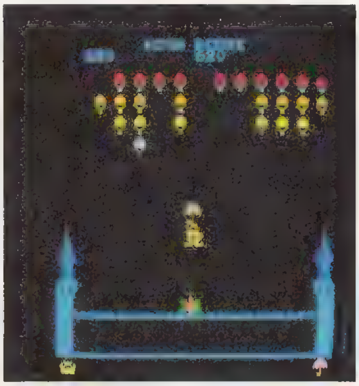
それに，このゲームにはもう一つ大きな特徴があるんです。それはナ，ナントゲーム台がしゃべるのだ！これには，たまげた。

何をしゃべるかと言うと，王様がさらわれるとき「ＨＥＬＰ(ヘルプ)！ＨＥＬＰ(ヘルプ)！」（写真１），そしてバルーンを撃って助けると「ＴＨＡＮＫ(サンキュー) ＹＯＵ」（写真２），助けられないと「ＢＹＥ(バイ) ＢＹＥ(バイ)」（写真３）ってなぐあいです。これは感動もん，一度聞いてほしいものです。

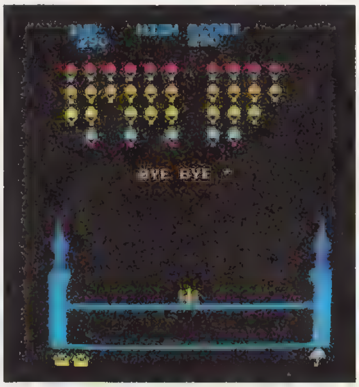
ゲームのスタイルとしてはギャラクシアンと似た感じです。



《写真１》連れさられた王様は「HELP！ HELP！」と悲しそうにさけぶ



《写真２》うまく弾が当たると「THANK YOU」と一声。ノンビリ，カサをパラシュートがわりにおりてくる

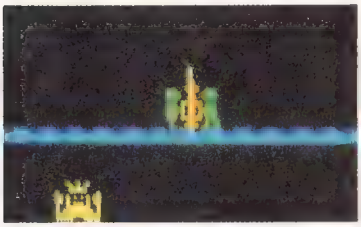


《写真３》助けることができなかった場合は「BYE！ BYE！」といいながら画面上部から消え去ってしまう

キャラクター・インフォメーション

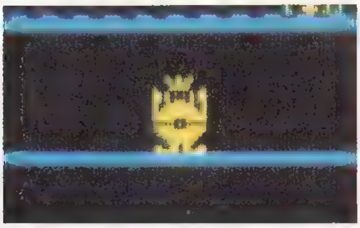
●砲台

これがプレイヤーが操作する砲台です。何度やられてもかまわないけれど，復活するまで少し時間がかかります。それにホラ，このキャラクターをよく見てごらん。２人の人間が両側から大砲を抱えて移動させているんですよ。ゴクロウサマ。



●キング(王様)

このキングを守るのが君の使命だ。キングは砲台の下を適当に左右に動いています。そしてバルーンに触れるとそのバルーンに連れ去られてしまいます。すかさず，そこを撃つとキングはカサをさして降りてきます。

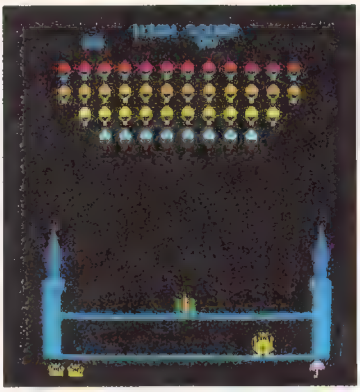


●バルーン

バルーンは，はじめ上空で編隊を組んで待機しています。そして気まぐれに降下してきます。城にたどり着くと城の中に少しの間とどまり，このときにキングと接触するとそのままキングを連れ去って飛んでいきます。バルーンを全部壊すと１面クリアとなります。バルーンの配点は**第１表**のとおりです。

《第１表》

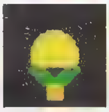
	待機中	攻撃中	王様をさらっていくとき
赤	50	100	150
オレンジ	40	80	120
黄	30	60	90
白	20	40	60

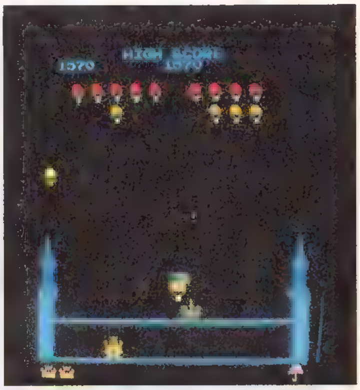


●合体バルーン

急にバルーンが３個合体することがあります。そのときはチャンス！ 合体バルーンを連続して撃とう！すると200～1500点の高得点ボーナスが得られます(**第２表**)。でも合体バルーンを１回も撃てないとバルーンが３個同時に城の中に入るという悲惨な結果もまねきます…。

《第２表》

	Ⅰ発目	２発目	３発目
	200	300	500
	300	500	700
	400	600	1000
	500	1000	1500



テクニック紹介

●合体バルーンは必ず全滅せよ！

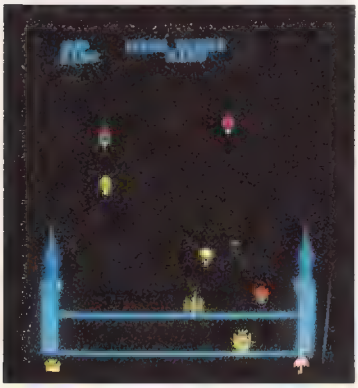
合体バルーンを全滅させると1000点or1500点or2000点or3000点も入ります。これは大きいので逃がす手はない！

●バルーンの飛行は陰険(いんけん)だ

バルーンの飛行はスピードが速く，しかもフェイントをかけたりして非常に陰険です。それに敵の弾は斜めに飛んでくることもあるので，逃げるのが難しくなっています。バルーンは正確な射撃，接近戦の連射で攻撃しよう。逃げられるかは君の反射神経にかかっています。

●キングと君は一心同体

キングは常に左右に動きまわっています。プレイヤー側と逆サイドでキングをさらわれると助けられる見込みはまずありません。キングの動きに合わせて，バルーンからキングを守るようなポイントに位置し，攻撃するのがコツです。



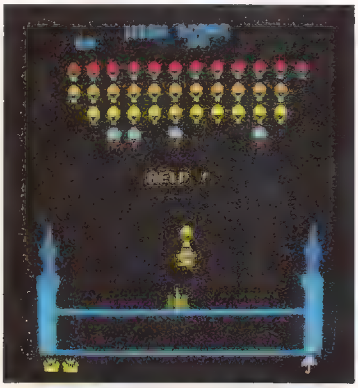
《写真４》風船の動きはトリッキー。まどわされずに中央あたりで待ちかまえよう

●むやみにやられるな!!

砲台は何度やられてもいいからといって，敵の体当りや弾に当たってばかりでは，復活するまでの間にどんどんバルーンが降下してきて，情勢がつらくなってしまいます。それにキングがさらわれるという，ここ一番というときには神経を集中させて，やられないようにしましょう。さもないと「BYE BYE」となってしまうヨ。

●"詰め"には注意しろ！

"詰め"とはギャラクシアンやキング&バルーンで敵の数が少なくなったとき，敵が最後の反撃として，全員攻撃をしかけてくることを言います。ギャラクシアンなどをプレイしたことがある人には，よくわかることだと思いますが，慣れないうちはこの"詰め"でしばしばやられるものです。敵の数が少ないからといってあなどると痛いシッペ返しをくらうぞ！



《写真６》砲台はなるべく動かさずに，王様が真上にくるときを待ち，１発救助をねらおう

《写真５》やられた！ でも，あせらずに王様が連れ去られるときにそなえて，風船の動きをよく見よう

●斜めキングは難しいぞ！

バルーンがキングをさらっていくとき，ふつうはそのまま上方へ飛んでいきますが，たまにキングをさらって斜めに飛んでいくこともあります。これは，なかなか難しいのですが，うまく狙い撃ちしましょう。

●中央を攻撃しろ！

上空に待機しているバルーン編隊に対して攻撃するときは真中からしよう。ギャラクシアンの場合は端から攻撃するのが原則でした。ではなぜキング&バルーンは真中から攻撃するのかというと２，３度プレイすると簡単にわかると思うのですが，キングがさらわれるのは中央での場合が多いし，またキングをとらえたバルーンが中心を飛行して横切ることが多いからです。このとき，キングのバルーンを狙い撃ちしようと思っても，待機中のバルーンが真中にあると，邪魔して，うまく撃てないのです。だからこのようなことにならないように真中から撃とう。

●３面目が最初の難関

このキング&バルーンは３面周期で難易度が変化しているようです。そのため３面目はバルーンのスピードが速く，難しくなっていますが４面目になると楽になり，５面６面とまた難しくなります。

●ワープを使え

逆サイド側に行きたいけど敵の攻撃がツラクて…という場合はワープを使いましょう。ワープとは砲台が端でやられたとき，復活は必ず中央に出るということをそのまま利用したテクのことです。この復活は必ず中央であるというのをよく覚えておかないと痛い目にあうことになるけど，使いかたしだいでは，とっても便利です。

●Kingをさらわせろ！

少し慣れてきたら，わざとキングをさらわせてそれを撃つなんて，にくいテクもぜひやってほしいな。キングを連れ去るバルーンを撃てば，高得点だし，キングを連れ去る瞬間，すべてのバルーンが反転して，少しの間敵の攻撃が手薄になるからね。読者の皆さんもゲームのこんな細かいところにも気を配ってゲームしてみるとおもしろいよ。

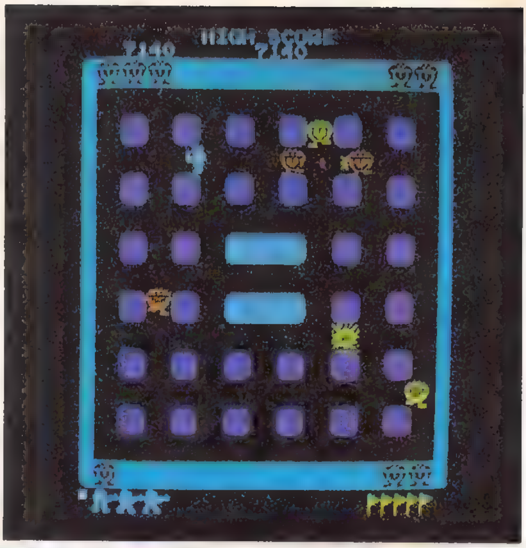
最後に一言

さて，しゃべるゲーム，キング&バルーンだったけど，実はこのゲーム以前にすでにしゃべるゲームがあったんだ。その名も「スピーク&レスキュー」(サン電子)というゲームなんだ。なんとなくキング&バルーンと設定が似ていたんだけど，気のせいかな。

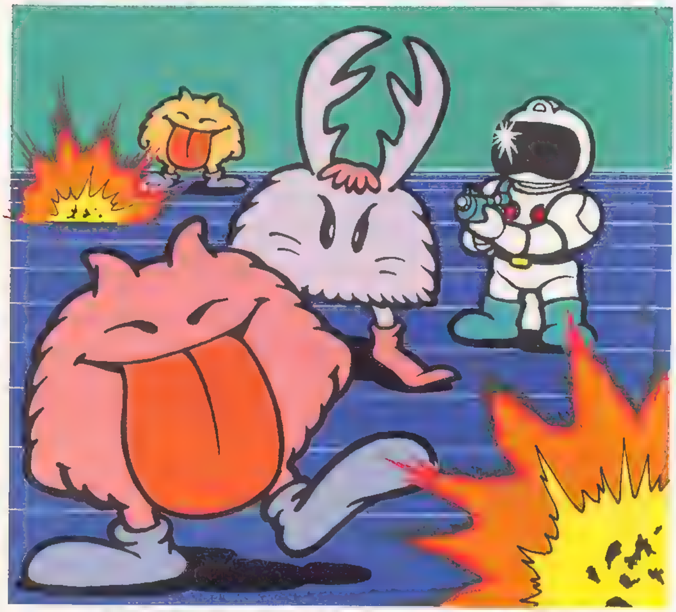
あっそうそう書き忘れていたけど，巨大バルーンが出る条件は下降する敵(弾やバルーン)が9の倍数個になったときです。するとバルーンが軍団離脱後合体して巨大バルーンとなります。またそのとき合体するバルーンの色で得点がきまります。ちなみに赤，橙，黄の合体は1500点バルーンです。

P.S. カウンターの最高は999,990点だそうです。

WARP WARP ワープ and ワープ



Written by EXCHANGER



パックマンに続くコミカル・キャラクター・ゲームです。ゆかいなキャラクターと，思考性の高いゲームをミックスした作品で，1981年に発表されました。

あなたは，ファイターとなって，二つのワールドのベロベロをやっつけます。レバーは十字レバーで，斜めには進めません。中心のワープゾーンに，〝ワープ〟の文字が点滅しているときに入ると，もういっぽうのワールドへワープできます。

なお，この作品はファミリーコンピュータ用に「ワープマン」としてグレードアップされ，発売されています。

キャラクター・インフォメーション

★ベロベロ（写真１）

ファイターを殺そうと画面せましと歩き回る。色によって点数が決まっていて，**黄色**…60pts，**オレンジ**…90pts，**赤**…150pts

となっています。

〈写真１〉ベロベロは３種類

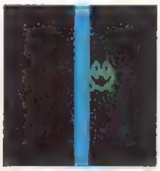
★ミステリー・ベム

スペースワールドでのみ出現。同色のベロベロを３匹連続で倒すと登場。やっつける３匹のベロベロの色によって異なったミステリー・ベムがあらわれます。

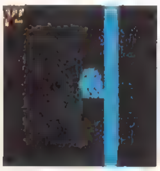
黄色…緑色のかえるタイプ（**写真２**）（500pts）

オレンジ…水色のたこタイプ（**写真３**）（1000pts）

赤…ピンクのかにタイプ（**写真４**）（2000pts）



〈写真２〉かえるタイプのミステリー・ベム



〈写真３〉たこタイプのミステリー・ベム

〈写真４〉かにタイプのミステリー・ベム

二つのワールドの特徴

1．スペース・ワールド

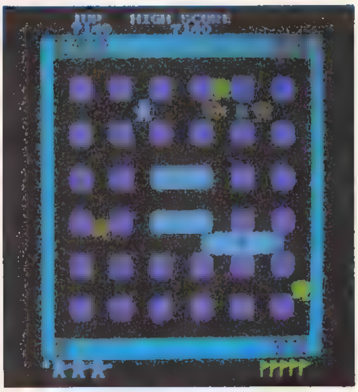
ファイターはリニアガンを持ってベロベロをやっつけます。ワープゾーン以外何もないという殺風景な，ワールドです(**写真５**)。ベロベロも弾を撃ってきます。

また，リニアガンの弾は，画面上一つしか表示されません。弾が撃てるのは，左下の角に，弾の表示がある場合だけです。

2．メイズ・ワールド

道が，縦横に網目状になっています(**写真６**)。武器は時限爆弾（じげんばくだん)。メイズ内に時限爆弾をしかけベロベロをやっつけます。時限爆弾は，そのしかけられた位置から上下左右２マス分に広がり，敵をやっつけます。

〈写真５〉スペース・ワールド。中央がワープ・ゾーン



〈写真６〉メイズ・ワールドの画面。迷路を逃げまわりながら時限爆弾をしかけ，ベロベロをやっつける

敵は，４スミ以外ワープゾーンからもでてきます。

また，一つの時限爆弾で，多数の敵をやっつけると高得点が得られます。

２匹… 500pts　　３匹… 1000pts
４匹…2000pts
だから，いっぱいやっつけよう！

ワープ&ワープ攻略編

○ベロベロの動きをつかめ!!（スペース・ワールド）

ベロベロはパックマンのモンスターのように，ファイターを追いかけるときと，ある一定の法則で動いている場合があります。ベロベロは，出現した位置から時計と反対回りに内側に向かって動いています。

○点数稼ぎも重要なテクニックだ

このゲーム，点数配点が異常に低いわりに，EXTENDが３万点EVERYと高くなっています。赤いベロベロだけでも 200匹やっつけなければなりません。気が遠くなりそうだけれども，ミステリー・ベムをねらうことにより，１面で最高15,000pts入ります。なるべく，赤を３匹連続で殺して，2000ptsのミステリー・ベムを取るようにします。

黄色だけでも500ptsのミステリー・ベムが登場するので，あまり無理をしないで，細くかせぐのも良いでしょう。もちろん，１面や２面などの簡単なラウンドは，必ず15,000ptsを取ること！

○やさしい面を覚えよう

後半になると，相対的にスピードが増してきて，とても点を稼げたものじゃなくなってくるので，必然的に，点が低くなり，自分も増えにくくなります。ゲームは難しくなっているのに，自機の増えかたがゆっくりになると，ものすごくハードになります。

しかし，安心してほしいのは５ラウンドごとにやさしい面がでてくるのです。１面なんかより，多少難しくなってはいますが，スピードもゆっくりで，実に楽です。このすきに点をかせいで，できるだけ，EXTENDに近づけましょう。

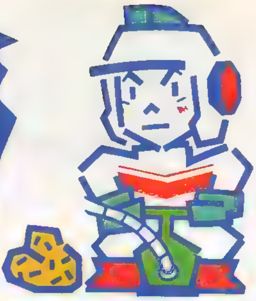
○後半の面のクリアのしかた

後半の面は，敵の動きが速く，とても，まともにやっていたのでは，クリアできません。そこで，比較的安全にクリアする方法を紹介しましょう。

まず，スタートしたら，右の壁につきます。このとき，右上のすみから，ベロベロが出てきたときと，右下からやってきたとき以外は，すぐに右下のすみに，ピッタリつきます。もしでてきてしまったら，右下の敵をやっつけてから，右下のすみにつきます。

すると，右下すみからはベロベロがでません。また，ここから半径３マス以内にいれば，ベロベロはでてきません。

右下をキープしたら，ベロベロの動きを考えて，下から３段の間にくる敵を予想して，全滅させましょう。残ったベロベロは，そのへんを適当に動いているので，右下すみにひっついていると，ほとんど，上か左３マス目にベロベロがきます。これをねらってしとめて，画面上にベロベロがいなくなるはず。そうしたら，上４マス目へ移動して，下に向かって連射。これで残りをやっつけてクリアします。



ディグダグ

戦略的穴掘りビデオゲーム「ディグダグ」。4方向レバーで地中を4方向に掘り進み，ボタンでモリを投げ「プーカァ」や「ファイガー」をパンクさせよう。

1982年に発売され全国的にブームを巻きおこしました。

Written by 手塚一郎

キャラクター紹介

ディグダグ：

プレイヤーが操作するキャラクターです。地中を掘り進んで，ポンプや岩でモンスターを全滅させるために活躍します。

プーカァ：

水中メガネをかけた赤いビーチ・ボールのようなキャラクターです。これといった特徴はありませんが，ディグダグをしつこく追ってくるので甘くみないように。

ファイガー：

緑色の怪獣。ツバサが白く光ると火を吐いてきます。この火に触れるとディグダグはやられてしまうので気をつけてください。なお，火は横にしか吐いてこないので，これを上手に利用しましょう。

岩：

たかが岩，されど岩。ディグダグがこの下を掘ると落下します。モンスターはポンプでパンクさせるよりも，岩でつぶしたほうが点数が高いのです。一度に多くのモンスターをつぶせるようになればハイスコアも夢じゃない!? ディグダグがつぶされるともちろん死んでしまいます。

花：

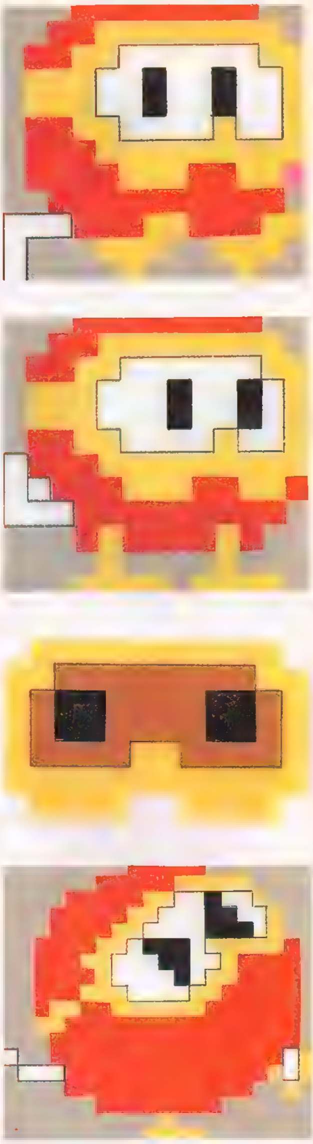
ただの花。ラウンド数を表示してくれる。ただそれだけ。

ベジタブル・ターゲット：

野菜っ！ 岩を二つ落下させると出

▲ポンプでガンバル〝ディグダグ〟

▲穴を掘るディグダグ



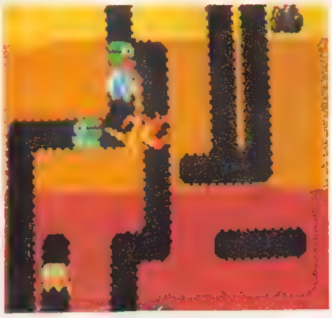
▲プーカァ

▲ファイガー

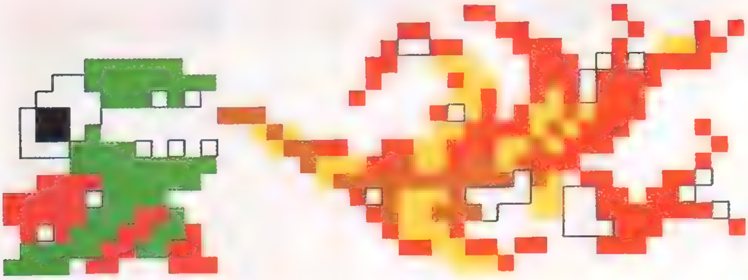
▲岩つぶれプーカァ

▲岩

現します。ラウンド数によって何が出るかきまっています。点数は400点から8000点まで様々です(第１表)。ハイスコアを狙うには絶対に取ったほうがよいのですが，取りにいってモンスター



《写真１》ファイガーのツバサが白く光るのが，火吹きの合図。怒った怒った！

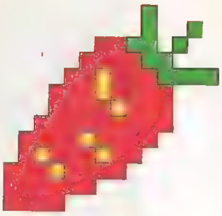


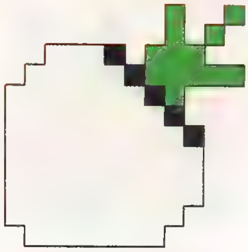
▲火をはくファイガー

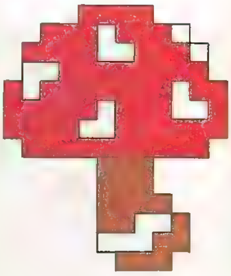
▲ラウンド表示の花

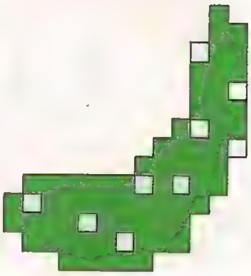
《第１表》ベジタブル・ターゲットの出現ラウンド数と得点一覧

ラウンド数	キャラクター	得　点
1	にんじん	400pts
2	かぶ	600pts
3	きのこ	800pts
4	きゅうり	1,000pts
5	きゅうり	1,000pts
6	なす	2,000pts
7	なす	2,000pts
8	ピーマン	3,000pts
9	ピーマン	3,000pts
10	とまと	4,000pts
11	とまと	4,000pts
12	たまねぎ	5,000pts
13	たまねぎ	5,000pts
14	すいか	6,000pts
15	すいか	6,000pts
16	ギャラクシアンのボス	7,000pts
17	ギャラクシアンのボス	7,000pts
18	パイナップル	8,000pts

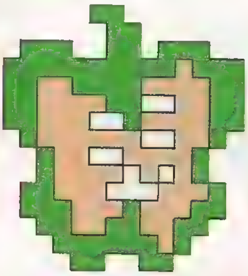

▲ニンジン

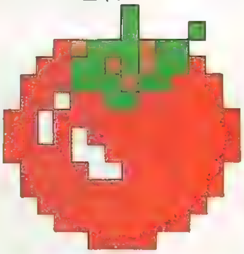

▲カブ

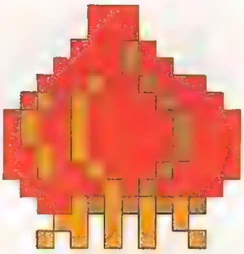

▲キノコ

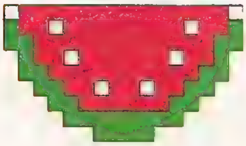

▲キュウリ

▲ナス

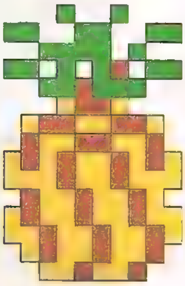

▲ピーマン


▲トマト


▲タマネギ


▲スイカ

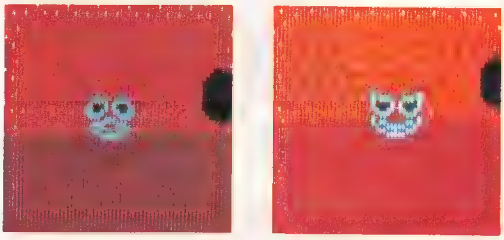
▲ギャラクシアン

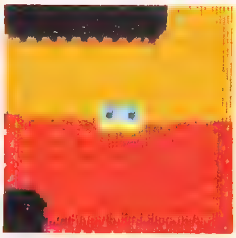

▲パイナップル

にやられてしまうと大爆笑なので無理をしないように。

土：

ただの土。


《写真２》ファイガーの目変化


《写真３》プーカァの目変化

テクニック大研究

★なぜディグダグは掘るのか？
そこに土があるからさっ！

ディグダグというゲームの基本は文字通り掘ることにあります。それはナゼでしょう？　第一に土を掘ると1ブロック(16×16ドット)ごとに10Ptsずつ点数が入るからです。第二に掘りかた一つでゲーム内容が大きく変化してしまうからです。プーカァやファイガーは土のあるところは目変化してきます(**写真2，3**)。土中のモンスターはモリを投げてパンクさせたり，岩でつぶしたりできないのです。だからモンスターを目変化させないためにも掘って掘って掘りまくることが必要になってくるのです。しかし，ただ掘ればいいわけではないのです。

大勢のモンスターに追いかけられても上手に掘ればモンスターを分散させることもできるし，岩の下へモンスターを誘導したり…などなど数多くの使いかたがあります。ディグダグが「戦略的穴掘りゲーム」と呼ばれるのもこのためです。

掘りかたの奥義をきわめたときこそディグダグのほんとうのおもしろさがわかることでしょう。

《写真4》深いところほど高得点

《第3表》まとめつぶしの得点表

モンスター数	得　点
1	1,000
2	2,500
3	4,000
4	6,000
5	8,000
6	10,000
7	12,000
8	15,000

★モンスターを確実にしとめる。
これがプクプクポンさっ！

ディグダグの持っているモリでモンスターを刺し，ポンプでふくらませて割る。これが「プクプクポン」です。むずかしい面や初めての面は岩でモンスターをつぶして高得点を狙うよりプクプクポンで生き残ることが大切です。少しよゆうが出てきたら同じプクプクポンでも点数が高くなる方法を試してみましょう。その方法は二つあり，一つは地層のより深いところでモンスターをパンクさせることです(**写真4**)。ヘタをすると1匹につき最高800点の差がでてしまいます(**第2表**)。もう一つはファイガーを横からパンクさせることです。同じ地層にいても縦からパンクさせたときと横からパンクさせたときは2倍も点数が違うのです。欲ばりすぎるとファイガーの火でやられてしまうので注意してください。

《第2表》パンクの得点表

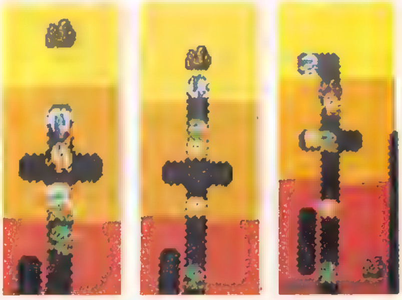
	プーカァとファイガーをタテから打ったとき	ファイガーを横から打ったとき
地上及び第1層	200点	400点
第2層	300	600
第3層	400	800
第4層	500	1000

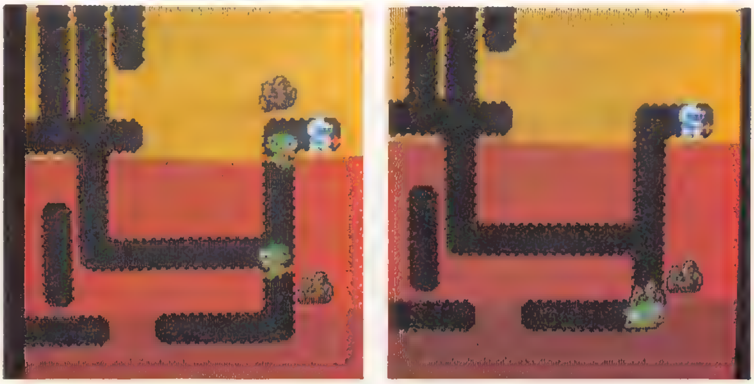
手間がかかりますが，縦である程度ふくらませておいてからファイガーの横へ行き，そこでパンクさせるという方法が安全でしょう。

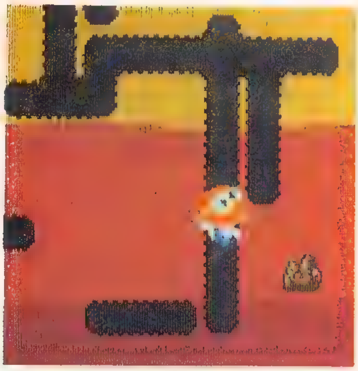
★大量得点を狙え！　必殺岩石落とし

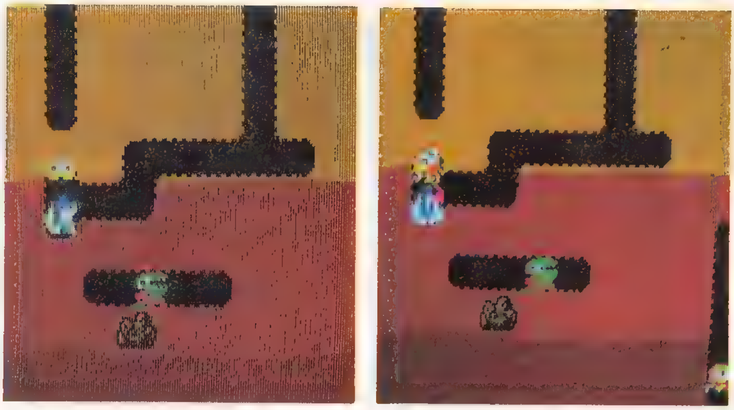
ハイスコアを狙うのなら，いくらプクプクポンをくり返してもダメです。岩石落としの比ではないからです。たとえば，モンスター1匹で1000点，モンスター2匹で2500点，3匹だと4000点……というように爆発的に点数が高

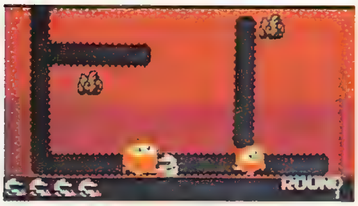
《写真5》ファイガーは，どうせやるなら横方向から


《写真7》モンスターを足止めして，モンスターを集める。そして，まとめてやっつけるんだ！


《写真6》ふくらませて動けなくしてから岩落とし


《写真 8》これぞ風船抜き！


《写真11》目変化打ちでピンチをさけよう



《写真 9》2 匹足止め成功！

くなっていくからです(**第 3 表**)。

この岩石落としも，ただ適当に岩を落とすというだけではいけません。そこで他のテクニックと複合させるやりかたが必要となってきます。

「掘りかた」との複合テクニックでは，上手に掘ってモンスターを岩の下へ誘導させてつぶしたり，岩の下にモンスターがたまりやすくするようなワナをつくる方法があります。また，「ポンプ」との複合テクニックは，モンスターをポンプでふくらませて動けなくしてから岩を落としたり(**写真 6**)，岩の下でモンスターをふくらませたりしぼませたりをくり返して他のモンスターを集めたりもできます。

●これで君もディグダグ博士っ！ 禁断のディグダグ用語集

風船抜き

ポンプでふくらませたモンスターは通過できることを利用したテクニック。これを発展させた技も数多くあるぐらい基本的な技です(**写真 8**)。

2 匹足止め

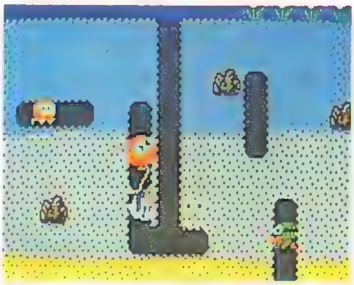
モンスターが同じ方向から 2 匹追いかけてきたときに使用します。はじめにふり向いてすぐ，手前のモンスターをふくらませます。そのうしろを通過してもう 1 匹のモンスターが出てくるので，それもふくらませます。するとはじめにふくらませたモンスターがしぼんで再び追ってきますからまたふくらませて……。これをくり返して他のモンスターを集めたりもできます（**写真 9**）。

2 段風船抜き

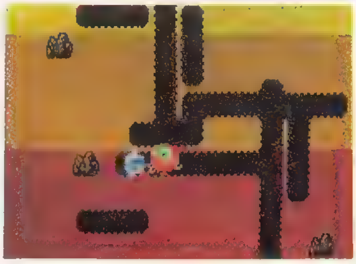
これはモンスターを 2 匹続けて「風船抜き」するテクニックです。まず 2 匹のモンスターのうち，手前のやつをポンプでふくらませます。そしてふくらませたモンスターのうしろをディグダグの顔が少し出るところまで進み，2 匹目のモンスターをふくらませて通過します。タイミングさえ合っていれば 3 匹であろうと 4 匹であろうとできるので練習あるのみ(**写真10**)。

目変化打ち

目変化しているモンスターも通路にでるともとの姿にもどります。目変化


《写真12》グフフフ。陰険打ちしちゃった

《写真13》チクとさし


《写真14》プッとさし

《写真10》2 段風船抜きはこうやる

《写真15》ふとらせておく

の最中はモリを打ち込めませんが，通路に出る寸前の目変化は打つことができるのです(写真11)。

陰険打ち(いんけんうち)

ファイガーの火は隣りあった通路にもとどく火を吐きます。ディグダグをプレイしたことのある人なら一度はこれでくやしい思いをしたことがあるでしょう。でも壁をつきぬけるのはファイガーの火だけではありません。ディグダグのモリも壁がうすければ隣りの通路にいるモンスターにとどくのです(写真12)。

このヒキョウなテクニックを陰険打ちといいます。

チクとさし

ボタンをチョンと少しだけ押してモリを投げ，モンスターを「チク」とさすこと(写真13)。

プッとさし

ボタンを押してモリをさして，モンスターが「プッ」とふくらんだらはなすこと(写真14)。

プクプク

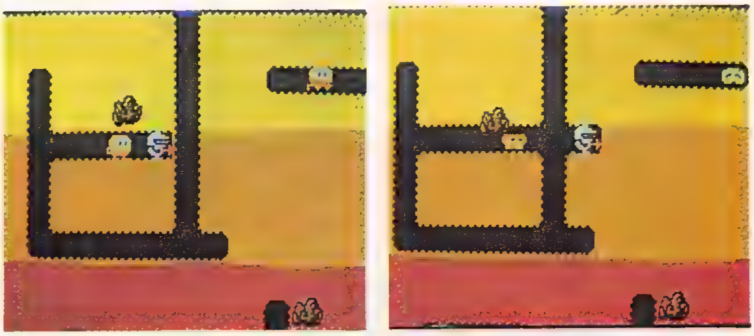
ボタンを押してモリをさして，モンスターを２段階ふくらませたらはなすこと。

ふとらせておく

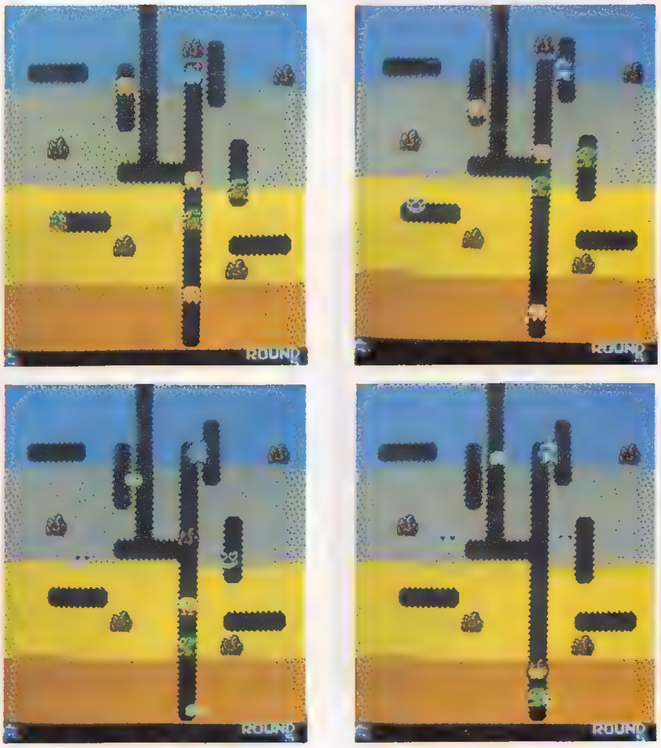
モンスターを「プクプク」の状態にしておいてから，モンスターが１段階しぼんだら１段階ふくらませて再び「プクプク」にしておきます。この動作をくり返すことを「ふとらせておく」といいます(写真15)。

陰険落とし

モンスターはふくらませたら，しぼむまで動けません。これを利用して岩の下でモンスターをふくらませ，モンスターがしぼんで動き出す前に岩を落としてつぶしてしまうという暗いテクニックです。



《写真16》タイミング落としは，敵との間かくがポイント

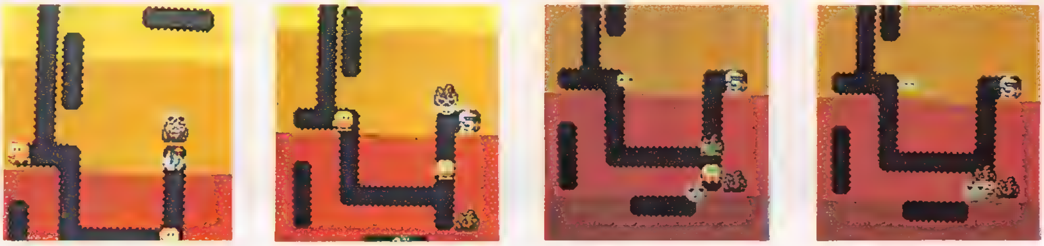


《写真17》病気掘りでは，岩の下を深く掘り下げ，敵を集めたら，逃げることのできる横通路のない方向へ動いて岩を落とす。タテ穴が長いと目変化して逃げはじめるものもあるから，岩の落下中にふり返るとよい

タイミング落とし

ディグダグが岩の下の土を掘ると約２秒後に岩は落下します。

このタイミングをおぼえてしまえば，岩の下を横切り，うしろに引きつれてきたモンスターをつぶしてしまう「タイミング落とし」もできるようになります(写真16)。



《写真18》岩に入った目変化を，タイミングよく落とす！ 写真の例は，その他の敵を２匹もついでにつぶしているウルトラ・テクのようす

病気掘り

「岩石落とし」では岩を落とす縦穴が長ければ長いほど数多くのモンスターをその中に誘いこむことができます。

モンスターの基本的な動きはディグダグを追うことにあります。岩を落とされるとモンスターは逃げ出しますがその時でさえディグダグのいる横方向へ行こうとするのです(写真17)。

以上の二つから生まれたのが「病気掘り」です。まず落としたい岩の少し下から岩の下へ向かって横へ掘り進みます。岩の真下へきたら下へ掘り下がり，十分掘ったらこんどは上へ掘り上がってモンスターを待ちます。モンスターが来たら「足どめ」でモンスターをためて岩を落とします。このとき，重要なのがディグダグが岩を落としてから移動する方向なのです。

岩を落とされて逃げるモンスターもディグダグと同じ方向に行こうとするので，横穴のない方向にディグダグを移動させるように心がけましょう。

《写真19》階段状に掘りすすんだほうが，スピードがある

タイミング目変化落とし

目変化したモンスターは土中をディグダグとの最短距離を進んできますが，通路から１ブロックのところにくるとディグダグの位置に関係なく通路へ入ろうとします。

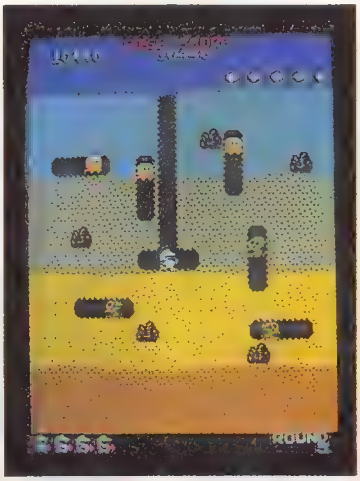
《写真21》マスターしておきたいパラライザー横打ち

ラウンド１：▶プーカァ＝３▶ファイガー＝１▶岩＝３▶ベジタブル・ターゲット＝ニンジン▶目変化の順番：上左→上右→下右→下左

ラウンド２：▶プーカァ＝３▶ファイガー＝２▶岩＝４▶ベジタブル・ターゲット＝カブ▶目変化の順番：下中→上左→下右→下左→上右

ラウンド３：▶プーカァ＝３▶ファイガー＝２▶岩＝４▶ベジタブル・ターゲット＝キノコ▶目変化の順番：上中→上左→下中→上右→下右

ラウンド４：▶プーカァ＝４▶ファイガー＝２▶岩＝５▶ベジタブル・ターゲット＝キュウリ▶目変化の順番：上左→下中→上中→下右→下左



ラウンド５：▶プーカァ＝３▶ファイガー＝３▶岩＝５▶ベジタブル・ターゲット＝キュウリ▶目変化の順番＝上右→上中→上左→右下→中右→左下

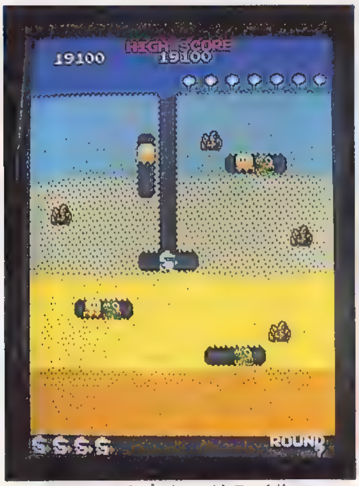
ラウンド６：▶プーカァ＝２▶ファイガー＝４▶岩＝４▶ベジタブル・ターゲット＝ナス▶目変化の順番＝上左→上左→中左→下右→下左→下中

《写真20》岩が落下する前にふり向いて，敵を止め，すばやく横へかわす！ これぞ大技「パラライザー縦打ち！」

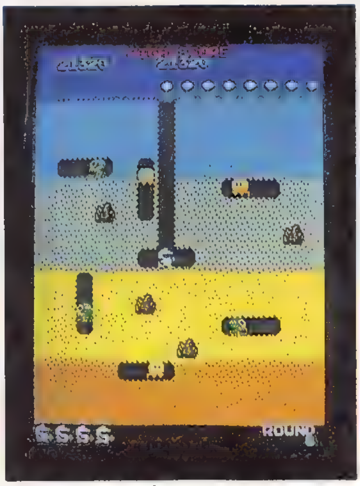
この目変化をも利用したテクニックがあるのです。まずディグダグを岩の真下へ移動させます。そして目変化しているモンスターを岩の近くにおびきよせ，モンスターが目変化から本来の姿にもどる瞬間に岩を落とします。タイミングさえつかんでしまえば楽勝でしょう(写真18)。

階段掘り

ディグダグの動きは真っすぐに進むよりも，曲がったほうがスピードが速くなるようになっています。だからモンスターに追われたときや，ベジタブル・ターゲットを取りに行くときはくねくねと曲がりながら進むようにしま



ラウンド７：▶プーカァ＝４▶ファイガー＝３▶岩＝４▶ベジタブル・ターゲット＝ナス▶目変化の順番＝上中→下左→上右→上中→下左→上右→下右



ラウンド８：▶プーカァ＝４▶ファイガー＝３▶岩＝４▶ベジタブル・ターゲット＝ピーマン▶目変化の順番＝上中→上中→上右→下中→下右→下左→上左

ラウンド９：▶プーカァ＝４▶ファイガー＝４▶岩＝５▶ベジタブル・ターゲット＝ピーマン▶目変化の順番＝上右→上左→上中→上中→下左→下左→下中→下右

ラウンド10：▶プーカァ＝４▶ファイガー＝４▶岩＝４▶ベジタブル・ターゲット＝トマト▶目変化の順番＝上右→上中→下右→上右→上中→中右→中左→下左

ラウンド11：▶プーカァ＝３▶ファイガー＝４▶岩＝４▶ベジタブル・ターゲット＝トマト▶目変化の順番＝中左→中左→上右→上左→中右→上左→下左→上右

ラウンド12：▶プーカァ＝４▶ファイガー＝４▶岩＝４▶ベジタブル・ターゲット＝タマネギ▶目変化の順番＝上右→上左→上中→上中→下右→下右→下中→上左

しょう(**写真19**)。

パラライザー縦打ち

岩の下を掘ってから岩が落ちるまでに約2秒の間があります。この一瞬を利用した大技が「パラライザー縦打ち」です。下から掘り上がって，ちょうど岩の真下でモンスターを待ちます。モンスターが近ずいてきたらスグに振り返り「チクとさし」をして横へ逃げます。これで確実にモンスターをつぶすことができますが，少しでもモタモタするとディグダグも岩につぶされてしまいます。タイミングがむずかしいため一度成功するとクセになります（かどうか知らない）(**写真21**)。

パラライザー横打ち

パラライザー縦打ちを単に横でやっただけの技。

「タイミング落とし」のタイミングが合わないときに使用したり，失敗しても岩につぶされたりしないのでぜひチャレンジしてみてください（**写真20**）。

●最後に

シンプルなゲーム内容の中に隠された数多くのテクニック，良質のBGM，キャラクタのできの良さ。最近の複雑で盛り込まれすぎたゲームに飽きた人には特にプレイしてほしいゲームです。きっと新鮮な感動があることでしょう。

「今さらディグダグなんて……」などと言わないで。

ラウンド13：▶プーカァ＝4▶ファイガー＝4▶岩＝4▶ベジタブル・ターゲット＝タマネギ▶目変化の順番＝下右，下右→上右→中右→中左→下中→下中

ラウンド14：▶プーカァ＝4▶ファイガー＝4▶岩＝4▶ベジタブル・ターゲット＝スイカ▶目変化の順番＝上右→上左→上中→上中→下右→上左→下左→下左

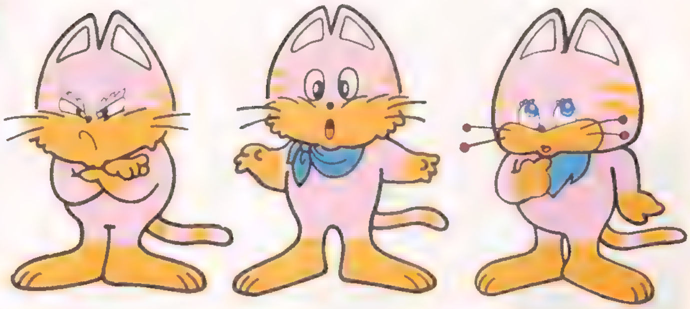
ラウンド15：▶プーカァ＝4▶ファイガー＝4▶岩＝4▶ベジタブル・ターゲット＝スイカ▶目変化の順番＝中右→上左→上左→上右→中左→中左→下左→下右

ラウンド16以降：ベジタブル・ターゲットは16，17がギャラクシアンのボス・エイリアン，18ラウンドからはパイナップル。地層の色は4ラウンドごとに変化する。

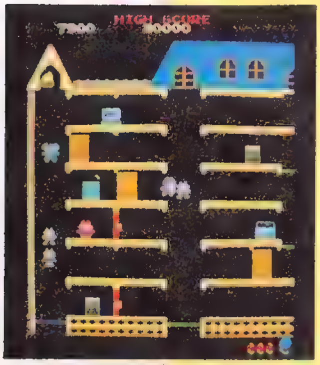
MAPPY
マッピー

マッピー
正義感に燃えるフレッシュポリス。
いたずらニャームコたちから盗品
を取りかえすのが任務。

ニャームコ
ミューキーズの親。
こわそうだが，ほんとうは臆病者。



ミューキーズ：ニャームコの子どもたち。むじゃきで，いたずら好き。



正義感あふれる元気なポリス，マッピー！

一生けんめいだけど，おっちょこちょいが玉にきず。いたずらもののニャームコたちを追いかけて，やってきましたニャームコ屋敷！

中には，ニャームコたちが盗んできた品物がどっさりこん。金庫，モナリザ，マイコン……と高価なものばかり。「みんな取り返すぞ！」と，いきごんで入ってはみたものの，屋敷の中はどうも勝手がちがう。階段がなくて，あるのはトランポリンだけ。

盗品さがしてピョンピョン行ったり来たり，追いかけっこ。がんばれ，マッピー！

うろうろしてると，ニャームコたちにつかまっちゃうぞ！

かわいくって，たのしい，キャット・チェイス・ゲーム『マッピー』の原作(1983年発売)を紹介しましょう。

1 HOW TO PLAY

○左右レバーでマッピーを操作して，ニャームコやミューキーに捕まらないように，ニャームコ屋敷の中にある盗品を取りもどしてください。ニャームコ屋敷は４種類，16パターンの変化があります。

○ニャームコやミューキーに捕まると１ミスになります。トランポリンでバウンドする貫通路ではミスになりません。

○盗品の上をマッピーが通過すると盗品は消え，得点となります。

○全ての盗品を取りもどすと，そのラウンドはクリアとなります。

○階の移動はトランポリンによって行ないます。

①階路の端まで行くと自動的にトランポリンへジャンプし，バウンドして縦通路を上昇します。

②レバーがニュートラルの状態ではマッピーは上昇し，天井まで行くと降下します。

③上昇中に，行きたい階でレバーを倒すと，倒した方向へ着地します。ただし，降下中には，レバーを倒しても着地せず，トランポリンまで降下します。

④トランポリンは，１バウンドするごとに色が緑→青→黄→赤と変わっていき，赤色のトランポリンに降りるとトランポリンは破れ，１ミスとなります。ただし，１度階路に着地すれば，トランポリンは元の色（緑）にもどります。

○階路にはドアがあり，押しボタンによって，マッピーの向いている方向にある１番近くのドアを一つだけ開閉することができます（ドアはノブの付いている方向に開きます）。

○開閉中のドアにマッピーやニャームコ達が接触すると，跳ね飛ばされてニャームコは張りつき（50点），ミューキーは転びます。張りついたり転んでいる敵の上は通り抜けることができます。

○マッピーがドアで飛んだときに，体当たりしてニャームコやミューキーを跳ね飛ばすことができます。

○各面に四つのパワードアがあり，普通のドアより厚くて，点滅しています。このパワードアも，普通のドアと同様に開き，開いた方向に衝撃波（マイクロ・ウェーブ）が発生し，伝わって行きます。

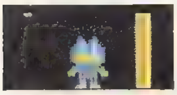
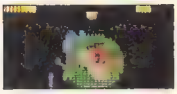
○ニャームコ，ミューキーは衝撃波を受けると，衝撃波に連れて行かれます。また，一度に多くの敵を連れて行かせると高得点です。

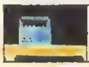
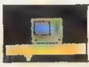
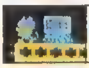
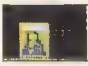
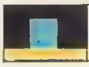
○３，７，11……面は，ボーナス・ラウンドで音楽が終了するまでにすべての風船を取ってください（途中で失敗してもミスにはなりません）。

○マッピーが全滅するとゲーム・オーバーです。

○スコアがベスト５以内に入ると，イニシャルが入力できます（３文字）。レバーで文字を選び，ボタンで入力します。

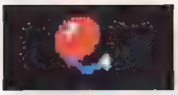
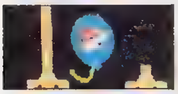
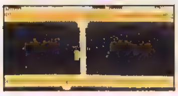
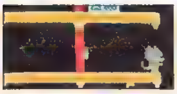
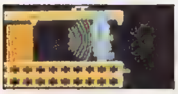
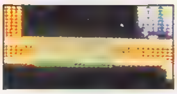
キャラクター・インフォメーション

	▼ネーム	▼キャラクター
	マッピー MAPPY	レバーによって左右に動きます。屋敷の上下移動はトランポリンを使います。
	ニャームコ NYAMCO	屋敷内を蛇行行進（ジグザグ）します。マッピーを追いかけません。
	ミューキーズ MEWKIES	マッピーを追いかけます。Hurryが出るとスピード・アップし２匹増えます！ ボーナス・ラウンド前は特に早いゾ！
	墓石 ご先祖様	さらにモタつくとベルが鳴ってニャームコのご先祖様が登場。マッピーを追い回します。勝目はないゾ！
	ハリー！ Hurry	モタモタしていると，この合図があらわれ，敵のスピードがグンと上がります。

	ラジカセ（100点）		テレビ（200点）		マイコン（300点）
	モナリザ（400点）		金庫（500点）		

この上をマッピーが通れば得点！
同じターゲットが２個ずつあり，一つを取るともう一つのターゲットが点滅します。点滅させたターゲットをミスせず取っていくと，得点が２倍，３倍，……となります。途中でミスすると，倍率は元へ戻ります。

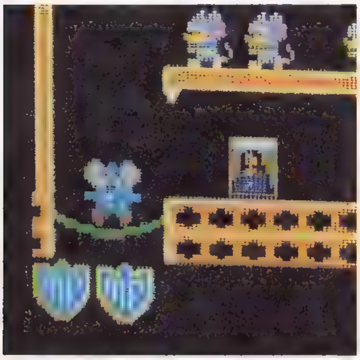
キャラクター・インフォメーション

	▼ネーム		▼キャラクター
	赤風船	●	ボーナス・ラウンドに出てきます。1個割ると200点！
	青風船	●	ボーナス・ラウンドのあとのほうに1個だけ出てきます。ニャームコがかくれていて，得点は2000点！
	トランポリン	●	マッピー，ニャームコ，ミューキーズ，ご先祖様がこれを利用してハネ上がります。マッピーが1回ジャンプすると10点。
	ドア	●	マッピーが向いている方向の一番近くのドアをボタンで開閉できます。ドアを開ける方向はノブで判断できます。
	パワー・ドア	●	開けるとマイクロ・ウエーブが出て，ニャームコやミューキーズを屋敷外に押し出します。
	マイクロ・ウエーブ	●	押し出したニャームコやミューキーズの数に応じた得点が得られます。
	鐘（ベル）	●	8，9，10面で屋敷の左右にあらわれます。
	落とし穴	●	12，13，14面であらわれ，マッピーが通ると一定時間穴があきます。

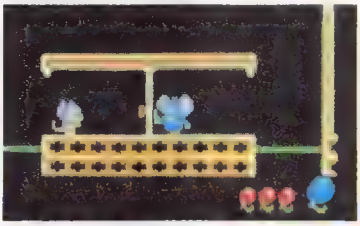
2 マッピー基本テクニック

1．トランポリンで跳ねる

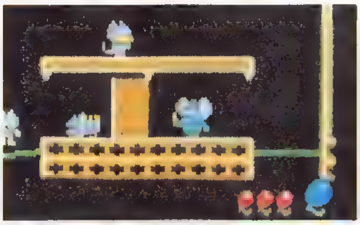
トランポリンでマッピーが1回跳ねるごとに10pts.（点）入ります（**写真1**）。連続して跳ねるとトランポリンの色は緑→青→黄→赤と変わり，赤いトランポリンにマッピーが乗ると破けて下に落ちて死んでしまうので，途中階路に着地し，トランポリンを緑にもどしてください。この動作を続けることにより，同じトランポリンで何度でも跳ねることができます。



《写真１》トランポリンでジャンプ！



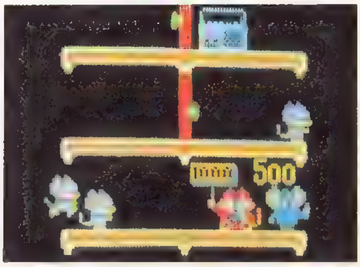
《写真２》ミューキーが近づくのを待つ



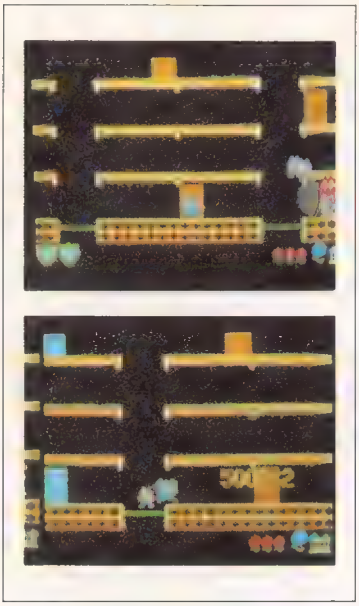
《写真３》ドアを開いてハネ飛ばす

2．ドアで敵を飛ばす

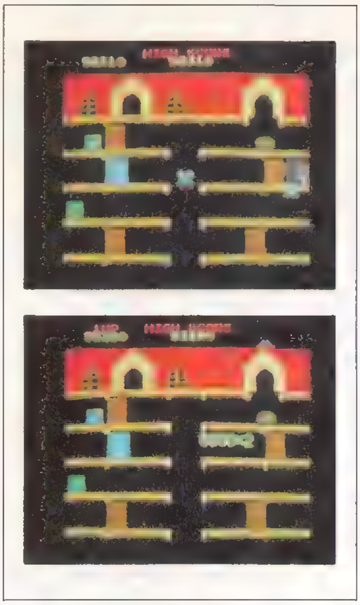
ニャームコたちをマッピーのドア操作により，跳ね飛ばすと（**写真2，3**）一時気絶し，一匹につき50pts.（点）加算されます。



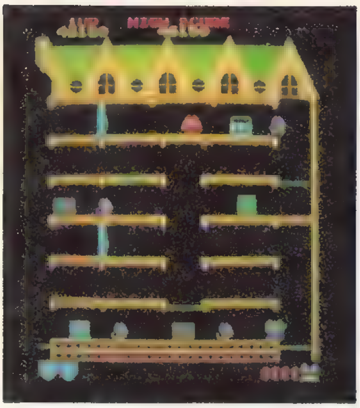
《写真４》かくれニャームコ（1000pts）
＋ターゲット点を取った！



《写真５》マイクロ・ウエーブで 5000×２pts.



《写真６》やった！　12000pts.……
実は1000点



《写真８》上から２段目にある緑色の部分が落とし穴だ

３．ターゲットを取る

ターゲットを取るとそれぞれのpts.(点)が加算されます。また，ターゲットは１種類につき二つあり，片方を取るともう一方が点滅し，点滅しているターゲットを取ると，そのpts.(点)が２倍，３倍，と倍率が上がっていき，最高６倍にまでなります。途中マッピーが死ぬと，倍率は元に戻ります。また，ターゲットの裏にニャームコが時おり隠れますが，隠れているときにそのターゲットを取るとそのpts.(点)以外にボーナスとして1000pts.(点)加算されます(**写真４**)。

４．マイクロ・ウエーブで敵を連れ去る

１ラウンドにつき四つのパワー・ドアがありマッピーがパワードアを開けると，(敵はご先祖以外パワードアを開けることができません)，マイクロ・ウエーブが発射され，これにひっかかった敵は画面外へと連れ去られてしまいます(**写真５**)。連れ去った敵は屋敷上部中央の穴から復活します。連れ去った敵の数によりMYSTERY BONUS(ミステリー)が加算されます。

また，連れ去った中にニャームコが入っていると，BONUSは２倍になります。

(注)ミューキー９匹，ニャームコ１匹，計10匹を一度に連れ去ると6000×２という表示が出ますが，実際のところ1000pts.しか加算されませんので注意してください。

５．ベルで敵を気絶させる

３種類めの屋敷の両サイドの縦通路の一番上にあり，マッピーをぶつけることにより落下，下に敵がいると頭をうち，一時気絶しその場で静止します。ニャームコ１匹気絶させると1000pts.(点)ミューキーは１匹につき300pts.(点)加算されます。

《写真７》ベルで気絶させても得点が入る

●パワードア得点

敵　の　数	1	2	3	4	5
得点(ニャームコなし)	200	400	800	1,200	1,600
ニャームコ入り得点	400	800	1,600	2,400	3,200

敵　の　数	6	7	8	9	10
得点(ニャームコなし)	2,000	3,000	4,000	5,000	
ニャームコ入り得点	4,000	6,000	8,000	1,0000	1,000

６．落とし穴に敵を落とし気絶させる

４種類めの屋敷に，１ラウンドにつき二つの落とし穴があります。階段の一部が，パワードア同様に点滅しているものがそれで(**写真８**)，その上をマッピーが通過するとそこに穴が一定時間開き，敵を下の階路に落として気絶させることができます。ニャームコ１匹，1000pts.(点)，ミューキーは１匹につき300pts(点)加算されます。

3 各ラウンド，高得点クリア法

「ROUND 1」

ミューキー3匹（スタート時）

この面は，まだ敵の数も少ないし，スピードもおそいので，ラジカセ，ラジカセ，テレビ，テレビ，マイコン，マイコン，モナリザ，モナリザと取り，確実に倍々のポイントをおさえて，金庫では6倍を出すようにしましょう。こうすると，ターゲットの点数だけでも8500点になりますね。

では，ROUND1にかぎって自分の腕に自信ある人のために，スペシャル・パターンを紹介します。

写真を見ながら研究してみてください。

まずはじめに①のトランポリンで6段目まで行き，ラジカセを取る。

取ったら①のトランポリンへもどり，②のトランポリンへ。3段目を通ってうつり，②のトランポリンを使って3段目まで行き，点滅しているラジカセを取る。

取ったらワープし，②のトランポリンへもどり，4段目のテレビを取る（テレビの中にはニャームコが入っており，1000点入る）。

取ったらすぐに②のトランポリンにもどり，3段目に行き，さっき閉めたドアを開け②のトランポリンを使い①のトランポリンへ3段目か5段目を通って移る。

移ったら，①のトランポリンにニャームコがくるまで待つ。ニャームコが1段目に行ったら後を追い，点滅していて，ニャームコの入っているテレビを取る。

②のトランポリンへうつり1回②のトランポリンではね，ニャームコが1段目のマイコンに入るのを待ち，マイコンを取る。そして，1段目のパワードアを開き，敵が全部入るまでマイクロ・ウエーブを追う（入らなかったらしょうがない）。

つぎに③のトランポリンへ行き，6段目のマイコンの前のドアを開け，ニャームコがおりてくるまで待つ。

ニャームコが6段目からおりてきたら後を追い，6段目のニャームコの入ったマイコンを取る。

次に④のトランポリンではね1段目のモナリザを取り③のトランポリンへ移り，6段目のドアを閉め，4段目のモナリザを取る。取ったらかけぬけ，②のトランポリンではね，3段目のドアを閉め，そのドアでニャームコがはじかれるまで待つ。はじかれたら，2段目のパワードアを使い敵を全滅させる。

次に4段目の金庫を取り，すぐに②のトランポリンへもどり，6段目のパワードアの前で待ち，ミューキーたちが前にきたら開き，敵を全滅させる。

その後，③のトランポリンへ移り，6段目のドアがあいていたら閉め，そのドアでニャーコムがはじかれるまで待つ。はじかれたニャームコは，復活後，5段目のパワードアの前にくるので，先回りし，5段目のパワードアの前で待ち，敵を全滅させる。後は残った金庫を取ってEND。へたをしても，2万点はこのパターンをつかえば1面で行くでしょう。

ちなみに僕は，最高29000点までいったことがあります。

「ROUND 2」

ミューキー3匹（スタート時）

ニャームコ屋敷は，色以外1面と同じでドアとトランポリンの位置が変わっています。はじめは動かずにニャームコ，ミューキーが手前のトランポリンにおりてくるのを待ち，タイミングよくパワードアを開き，1200×2を出すようにしよう。うまく1200×2が出たら4段目のテレビを取り，すぐ同じトランポリンにもどり，6段目のパワードアの前で待ち，タイミングよく開き，同じく1200×2を出すようにします。

「ROUND 3」

ボーナス・ラウンドです。

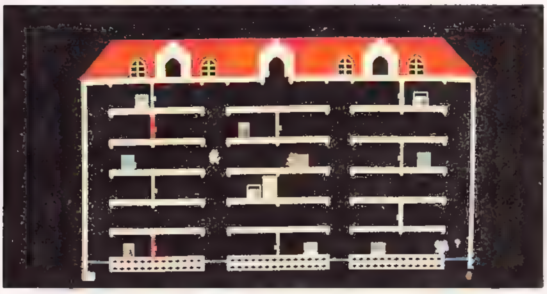
「ROUND 4」

ミューキー3匹（スタート時）

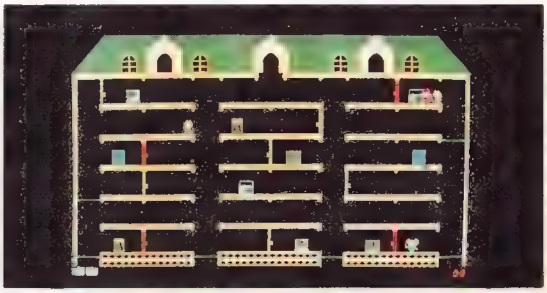
この面から敵が，屋敷の屋根裏を歩くようになります。また，マッピーも屋根裏を通ることができます。

まだ敵の数が少なく，スピードもおそいので，できたら順々にターゲットを取るようにしましょう。パワードアの使いかたは，下段，左右どちらかのドアで敵（ミューキー）を全滅させ，すぐにその上のパワードアのウラで待ち穴から出てきたミューキーをまた全滅させます。

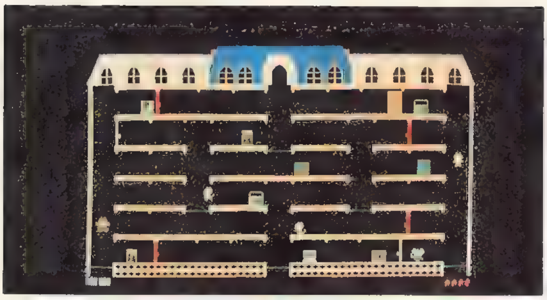
つぎにもう一方の下側のパワードアにミューキーをうまくさそいこみ，全



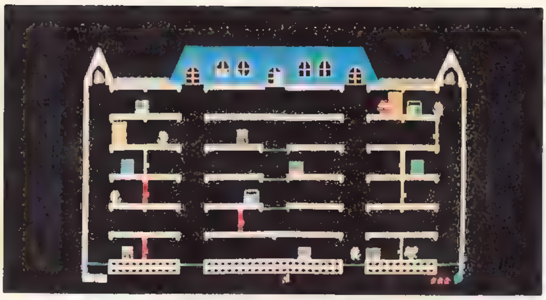
《写真9》ラウンド1の画面，トランポリンは右から①，②……



《写真10》ラウンド2の画面



《写真11》ラウンド４の画面



《写真14》ラウンド８の画面

減させ，さきほどと同じように上のパワードアのウラで待ち，また全滅させる…といった方法が効率がよいのです。

「ROUND 5」 ミューキー３匹（スタート時）

ＲＯＵＮＤ４より敵が少し早くなるので気をつけてください。特に中央の長階路上のテレビはむずかしい（ハサミ打ちされやすい）ので，早目に取っておきましょう。パワードアのテクニックはＲＯＵＮＤ４と同様の方法が効率が良いです。

「ROUND 6」 ミューキー４匹（スタート時）

この面は，つぎがボーナス・ラウンドなので，敵は高速で追ってきます。ターゲットの順などは気にせずにどんどんクリアしていきましょう。ＲＯＵＮＤ５同様に，中央のテレビが難ポイント。早目に取っておくこと。パワードアも有効に使ってください。

「ROUND 7」 ボーナス・ラウンドです。

「ROUND 8」 ミューキー５匹（スタート時）

この面からは，屋敷の屋根の左右に鐘があらわれます。鐘のある縦通路で連続してジャンプし，ミューキーをすべて集めてから，鐘まで跳び上がり，落とすと高得点が得られます。

これがうまくいったら**第１図**のように動き，気絶からさめ，追いかけてきたミューキーを全滅させましょう。

① 鐘で全部気絶させたらⒶのところで敵の回復を待つ。

② 回復した敵がⒷのところにきたら，マッピーをトランポリンでパワードアの前にまで動かす。敵はマッピーを追ってくるので，パワードアをうまく使って全滅させる。

なお，中央階路３，４，５段目の中央部はトランポリンになっています。４，５段目のトランポリンをわざと破っておくと，とても逃げやすくなりますよ。

「ROUND 9」 ミューキー５匹（スタート時）

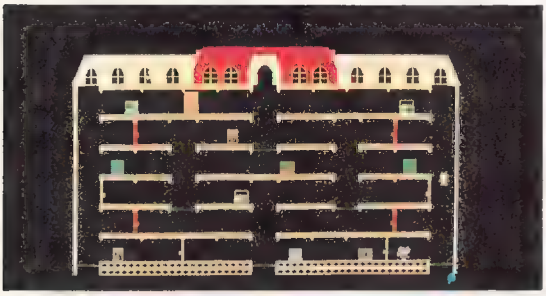
鐘は，ＲＯＵＮＤ８と同じように使ってポイントをかせぎましょう。さらに，パワードアを**第２図**のように使うと，スゴイ！

敵をすべて鐘で気絶させたらⒶの場所で回復を待ち，敵がⒷのところくらいにトランポリンで上がってきたらパワードアを開き，全滅させる。

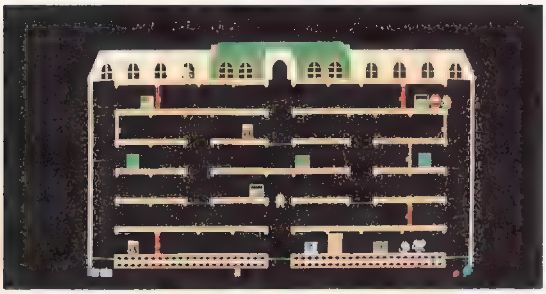
すぐにⒸ地点へ移り，このパワードアを使って，通路中央からあらわれてきた敵を全滅させる。

この面も中央４段目のテレビが取りにくくなっています。このテクニックなどで敵を全滅させたあとに取るようにしてください。

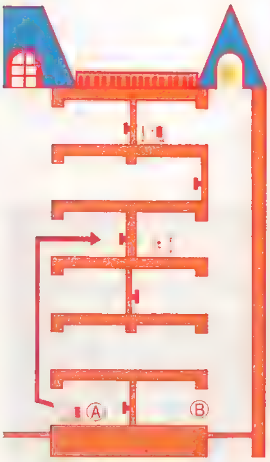
また，中央階路のトランポリンで敵



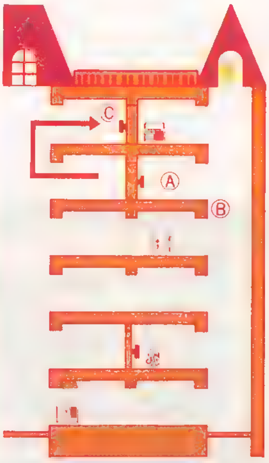
《写真12》ラウンド５の画面



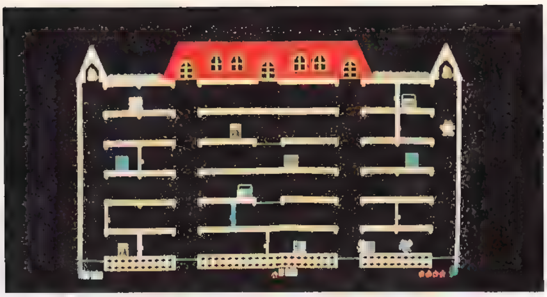
《写真13》ラウンド６の画面



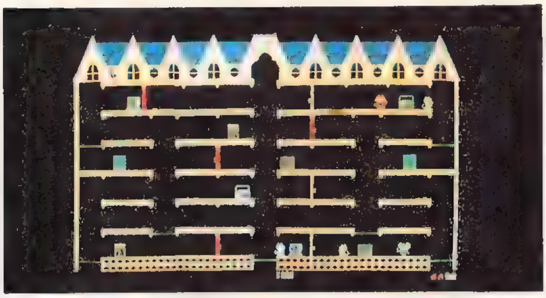
《第１図》ラウンド８のパワードア全滅テクニック



《第２図》ラウンド９のパワードア全滅テクニック



《写真15》ラウンド９の画面



《写真17》ラウンド12の画面

と重なったときは，すぐに階路に移らず，２回目もトランポリンで跳ねてから着地するとやられる可能性が少ないんですよ。やってみよう！

中央２段目左側のパワードアのうまい使いかたは**第３図**のとおりです。

①のトランポリンで連続して跳ね，敵を集めてⒶ地点にマッピーを着地させ，Ⓑのパワードアを開き，全滅させる。

もちろんⒶのドアは開いておきます。また，「連続して跳ねる」とあるのは，トランポリンを何回も跳ねるということでなく，てきとうに着地しながら，トランポリンが破けるのをさけて……という意味です。

念のため！

《第３図》ラウンド９のパワードア
全滅テクニック　その②

「ROUND 10」

ミューキー５匹（スタート時）

敵のスピードが早いので十分注意してください。あとはＲＯＵＮＤ９の内容とほとんど同じです。ガンバレッ！

「ROUND 11」

ボーナス・ラウンドです。

「ROUND 12」

ミューキー５匹（スタート時）

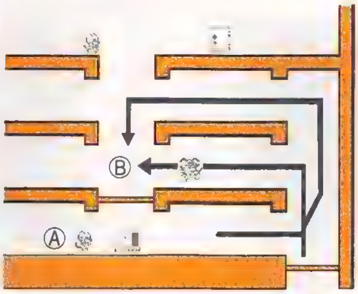
この面からは落とし穴が出現します。

ターゲットの倍をねらわずに，どんどんクリアすることをこころがけてください。

うまい方法としては，左なら左，右なら右と決めて順にクリヤしていくことがあげられます（**第４図**）。

① 面がはじまったらレバーをすぐ右に入れ，トランポリンのほうへ行く。一番近くのⒶのミューキーが追ってこなかったら，すぐⒷのトランポリンのほうに行く。

② もしⒶのミューキーが追ってきたら１段目に着地し，３段目をとおってⒷのトランポリンに移る。



《第４図》ラウンド12の基本パターン

両サイドのふくろ小路にある金庫はむずかしいポイントですのでパワードアで敵を全滅させたときなど，安全を見はからってから取るようにしてください。また右下のテレビ，マイコンが取りにくいので注意してください。

「ROUND 13」

ミューキー５匹（スタート時）

面の出だしのテクニックはＲＯＵＮＤ12と同じです。

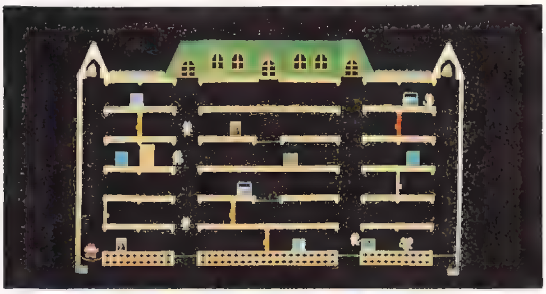
中央上のほうのトランポリンは，ターゲットが残り少なくなってから破くと，敵を集めやすくなりますが，ターゲットを取ってないうちに破くと，敵はすぐに集まり，自分の首をしめることになりますよ。

右側の落とし穴の奥にある金庫は最後に取るようにしましょう。この面では「化石」をすることができます（ハイテクニックの項参照）。よゆうがあったら，やってみてください。12ラウンド同様右下のテレビ，マイコンが取りずらいので注意してください。

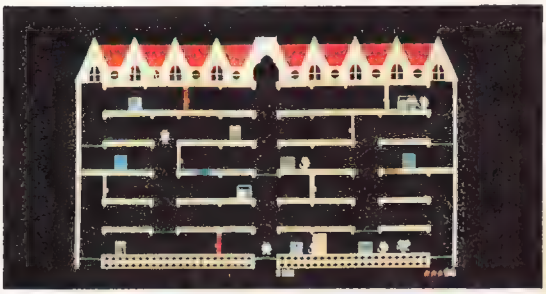
「ROUND 14」

ミューキー５匹（スタート時）

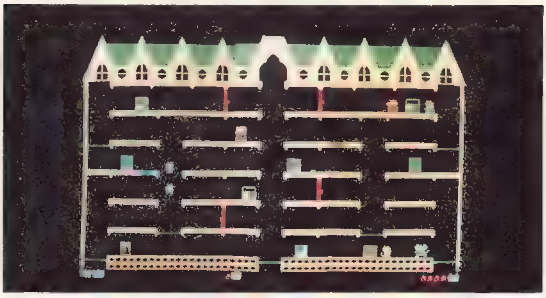
面の出だしは12，13ＲＯＵＮＤと同じです。左下のモナリザ，右下のマイコン，テレビが取りにくいので早目に取るようにしてください。



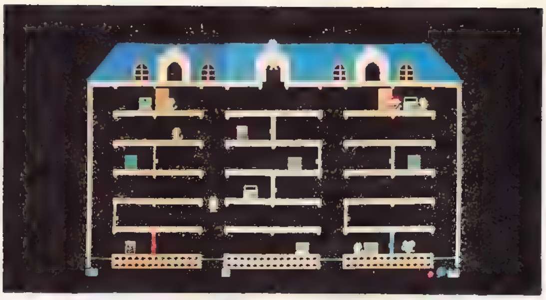
《写真16》ラウンド10の画面



《写真18》ラウンド13の画面



《写真19》ラウンド14の画面



《写真20》ラウンド16の画面

この面では化石，マッピーずらしといった技ができます。よゆうがあったらやってみてください。

「ROUND 15」

ボーナス・ラウンドです。

「ROUND 16」

ミューキー５匹（スタート時）

これで１面の屋敷にもどります。はじめは２面同様に動かず，ニャームコがパワードアのトランポリンをおりてくるまで待ち，おりてきたところでパワードアを開くと3000×２を出すことができます。

「ROUND 17」

17～256

屋敷の配置は16面のくりかえしが続きます。面はラウンドが進むにつれ，難しくなっていきます。最高256面まで表示され，その後ゲーム最初のＧＯ ＯＮ ＳＴＯＲＹ！のデモからはじまり１面にもどります。

マッピー㊙事項

マッピーに入っている音は何種類かと聞かれて，"20種類だ"と答える人が多い。たしかに使われている音は20種だが，ゲームに使われていない音が３種類あるんだ。それら３種の音は，開発当時，コイン投入時に使われていたもののなごりなんですよ。プレイしても，まず聞くことは出来ないが，ゲームセンターなどで，ゲーム台のテストをしている所なんかにでくわすと，あんがい聞くことができるかもしれないね……。

ボーナス・ラウンド

３，７，11，15面はボーナス・ラウンドです。迷路の中の風船を割っていきます。音楽が鳴っている間に順番に取りましょう。トランポリンを破るテクニックを使わないと取れない風船もあります。カベとの間を「チョンチョン」とジャンプして，下へ飛びおりてください。

得点は小さい風船が200点，大きな風船が2000点，パーフェクト得点が5000点の計１万点にもなります。パーフェクトの方法を順に示してあります。

ガンバッテネ！

●「ROUND 3」

《写真21》ラウンド３のボーナス・ステージ

●「ROUND 7」

《写真22》ラウンド７のボーナス・ステージ

●「ROUND 11」

《写真23》ラウンド11のボーナス・ステージ

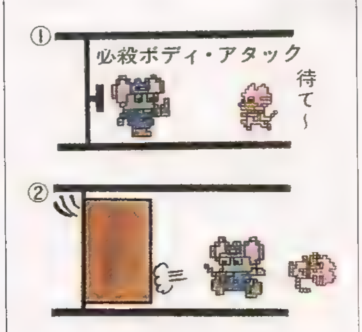
●「ROUND 15」

《写真24》ラウンド15のボーナス・ステージ

4 スーパーテクニック

1. ボディ・アタック

第５図のように，とじたドアの開く側で敵を待ち，敵が近くに来たらドアを開けてマッピーを後ろへはじき，そのいきおいで敵にぶつかり気絶させる技のこと。ワープ，バックワープと並用もできる。

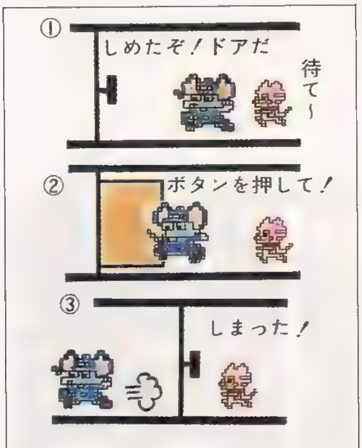


《アドバイス》射ていきょり，内に入ったらドアでマッピーをはじけ！

《第５図》ボディ・アタック成功！

2. ワープ

手前に開いているドアを使い，マッピーをはじき，前に進めて距離をかせぐ技。図のようにマッピーの体がドアにかかった瞬間，ドアを閉めてやるとマッピーはドアにひきこまれて前に進みます（第６図）。

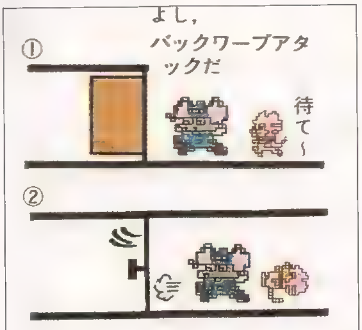


《アドバイス》マッピーがドアーにかかったらボタンを押せ！

《第６図》ワープができた！

3. バックワープ

反対側にひらいているドアを使ってマッピーをうしろにはじきとばす技。マッピーをドアの開いているのとは反対側から進めドアがしまった時点でマッピーの体の一部があたると思われるところでドアをしめると，マッピーは後方にはじきとばされます（第７図）。



《アドバイス》ドアをしめたときマッピーにドアがあたるようにタイミングよくしめろ！

《第７図》バック・ワープのやりかた

4. ワープ1000pts. 取り

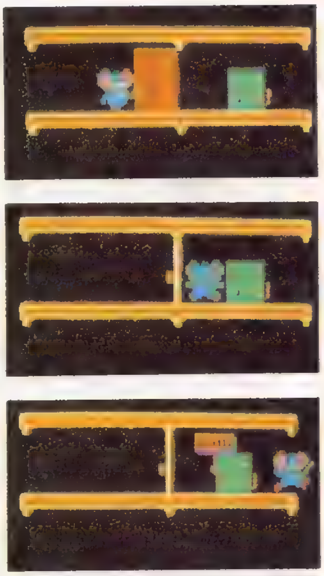
ターゲットのうらにニャームコが隠れているときにマッピーをそばのドアでワープさせ，ターゲットを取らずに1000pts. だけをとる技のこと（写真25）ターゲットは得点が倍になったときに取るんだぞ！

3. マッピー・ドアばさみ

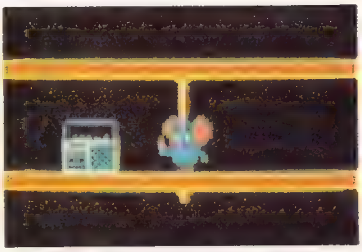
左側に開いているドアを使い，マッピーをドアにはさむ技のこと。ドアの右側でマッピーを止め，マッピーの警棒がドアにはさまるようにドアを閉めます。閉めたらマッピーを静かに左側に移動させます。するとマッピーはドアと重なって動きます（写真26）。

6. トランポリンぬけ

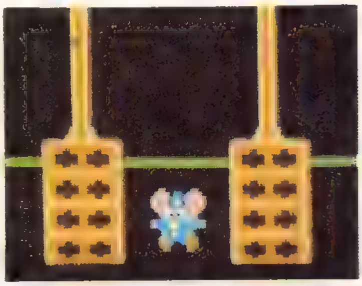
ボーナス・ラウンドで，隣りあったトランポリンを交互に続けて跳ねると，なぜかトランポリンが黄の状態なのにマッピーは下におちて死んでしまうこと。



《写真25》ワープ1000pts. 取りだ！



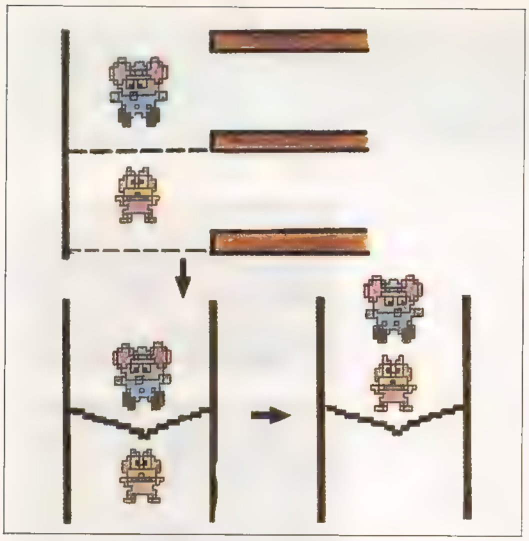
《写真26》マッピーのドアばさみ



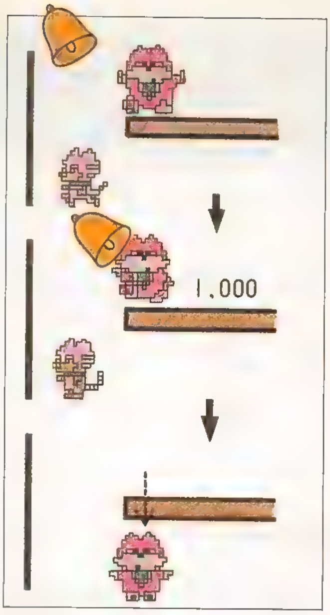
《写真27》トランポリンぬけ。スポッ！

7. トランポリン引き抜き

２面，８面のようにトランポリンが２段重なっているところで，上のトランポリンにマッピーがおり，下に敵がいるとき，下のトランポリンで敵が跳ね，上のトランポリンに接触した瞬間，上のトランポリンでマッピーが跳ねる



《第８図》トランポリン引ぬき



《第９図》ニャームコずらし

と下の敵は上のトランポリンの方に引き抜かれます（第８図）。

８．ニャームコずらし

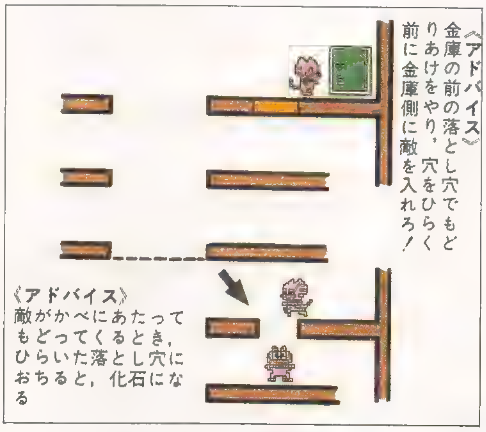
３種類めの屋敷で，敵が階路から縦通路へ飛びうつる瞬間にベルをあてて気絶させるとその敵は回復後，トランポリンからずれて跳ねるようになる。この技のこと。が，しばらくするとずれた敵は，トランポリンの下へ落ちて復活するか，もしくは跳ねているうちに自然になおります（第９図）。

９．落とし穴時限あけ

マッピーを落とし穴の途中まで進めてバックさせると，その落とし穴は一定時間がたつと自動的に穴が開きます。この技のこと。

10．化石

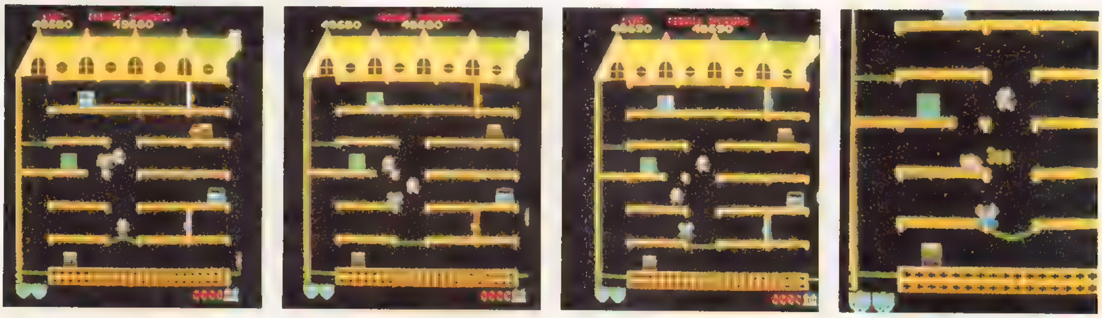
金庫の前に落とし穴があるラウンド13，14，で，その落とし穴で，落とし穴時限あけをし，穴があく前に敵を金庫側に誘導し，袋小路からもどってくる時に開いた穴に落ちた敵は，回復しても動くことができなくなっています。この技のこと。また，マッピーが化石となった敵に接触すると死んでしまうので注意。



《第10図》こうすれば化石ができる

11．マッピーずらし

13面の金庫の前の落とし穴を時限あけをし，穴が開いている時に残っている小階路にマッピーをとびうつらせ，右にレバーをはじくと，マッピーは下へ落下し，トランポリンがあるごとくその場ではねる。このとき貫通路側にレバーを入れるとマッピーは，貫通路の空中にあたかも階路があるごとく着地します。この技のこと。ご先祖様にあたるまではマッピーは死にません。また，左レバーを入れると，左にある階路をあるき，もとの状態にもどります（写真28）。



《写真28》秘技！マッピーずらし

5 マッピー上達のコツ

●序文

どのゲームについても言えることですが，はじめから自分のウデ(脳力!?)以上のテクニックを使おうとしてムリはしないこと。ムリをせずに何回もクリア等の練習をしていると，しだいに敵の習性もわかってくるし，第一腕も上がってきます。まずはじめは，安全第一をスローガンにゲームをしよう！

① 安全なラウンド・クリアの方法

(1) あまりよくばるな！

はじめは，あまり点滅しているターゲットを気にかけず，屋敷の右なら右をすべてクリアーしてから左をというように片側ずつ完全にクリアするようにしよう。ヘタに点滅しているターゲットを気にして屋敷をちょこまかすると，敵にはさみうちをくらいやすくなるし，第一時間がかかって，Hurryや，ご先祖と〝こんにちは〟というケースになってしまいます。また，高次のラウンドに行くほどHurryになる時間，ご先祖がでてくるまでが早くなるので，点滅しているターゲットなど気にしてられなくなります。

とにかくこのゲームは，盗品を取りもどすことが主で，なにも，マイクロ・ウエーブで１万点を出すことなんか，ただGAMEのかざりにしかすぎないと言うことを頭に入れて，ラウンド・クリアに専念しましょう。

(2) ひっつきには気をつけろ

マッピーとミューキーのスピードは違うので，当然落下速度も違います。マッピーがトランポリンで跳ねているとあとからはねてきたミューキーがマッピーと時おり重なることがあります。かさなっているときにマッピーが階路に着地すると，ミューキーもいっしょに付いてきて，着地した瞬間ミューキーに捕ったと判定されマッピーは死んでしまいます。この悲惨な現象を〝ひっつき虫〟と開発担当者は呼んでいます。〝ひっつき虫〟をさけるには，マッピーをトランポリンで数回はずませ，敵がはなれるのを確認して着地をするという方法をとればよいのです。

(3) 他のトランポリンまで移動するには

他のトランポリンのあるところまで階路を歩いていく途中，敵にはさまれたり，後ろからの敵においつかれたりすることがよくあります。これをさけるには，階路の途中にＤＯＯＲのあるところ（できれば手前にひらくＤＯＯＲのある階路）を選んで歩くようにしましょう。

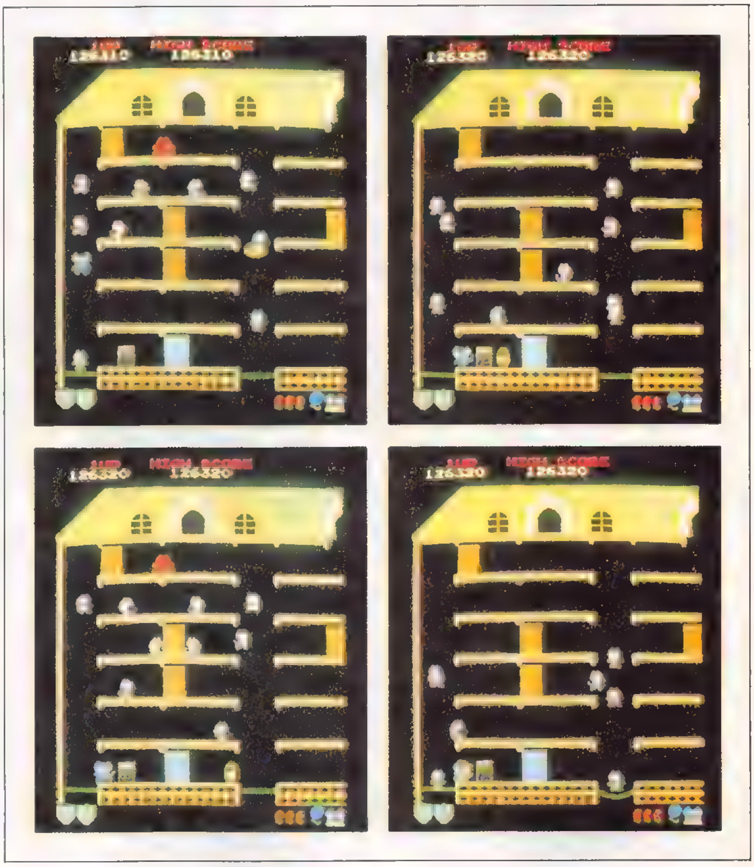
ＤＯＯＲさえあれば，たとえ敵にはさまれたり，おいつかれそうになったときなど，なんとか逃げられます。これら安全にクリアするための三つをまもれば，ある定度の面までは行きます。また，確実に７面までいくようになれば，パワードアや，ドアーでの点数かせぎ等の練習をしてみるのも良いでしょう。

(4) おまけ…ニャームコの動き

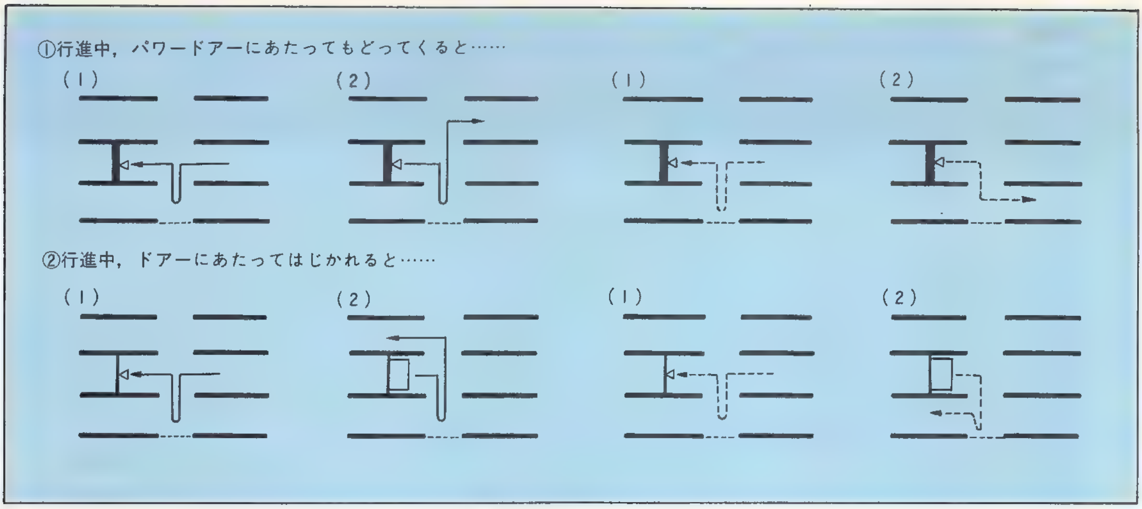
ニャームコは，屋敷内を蛇行行進していますが，パワードアに当たったり，ドアにはじかれると，動きが変わります。第11図を見て，研究してください。

★３面クリアー時の点数のめやす

２万点	ビギナー・プレイヤー
３万点	ノーマル・プレイヤー
４～５万点	ハイランク・プレイヤー
６万点	スーパーハイランク・プレイヤー

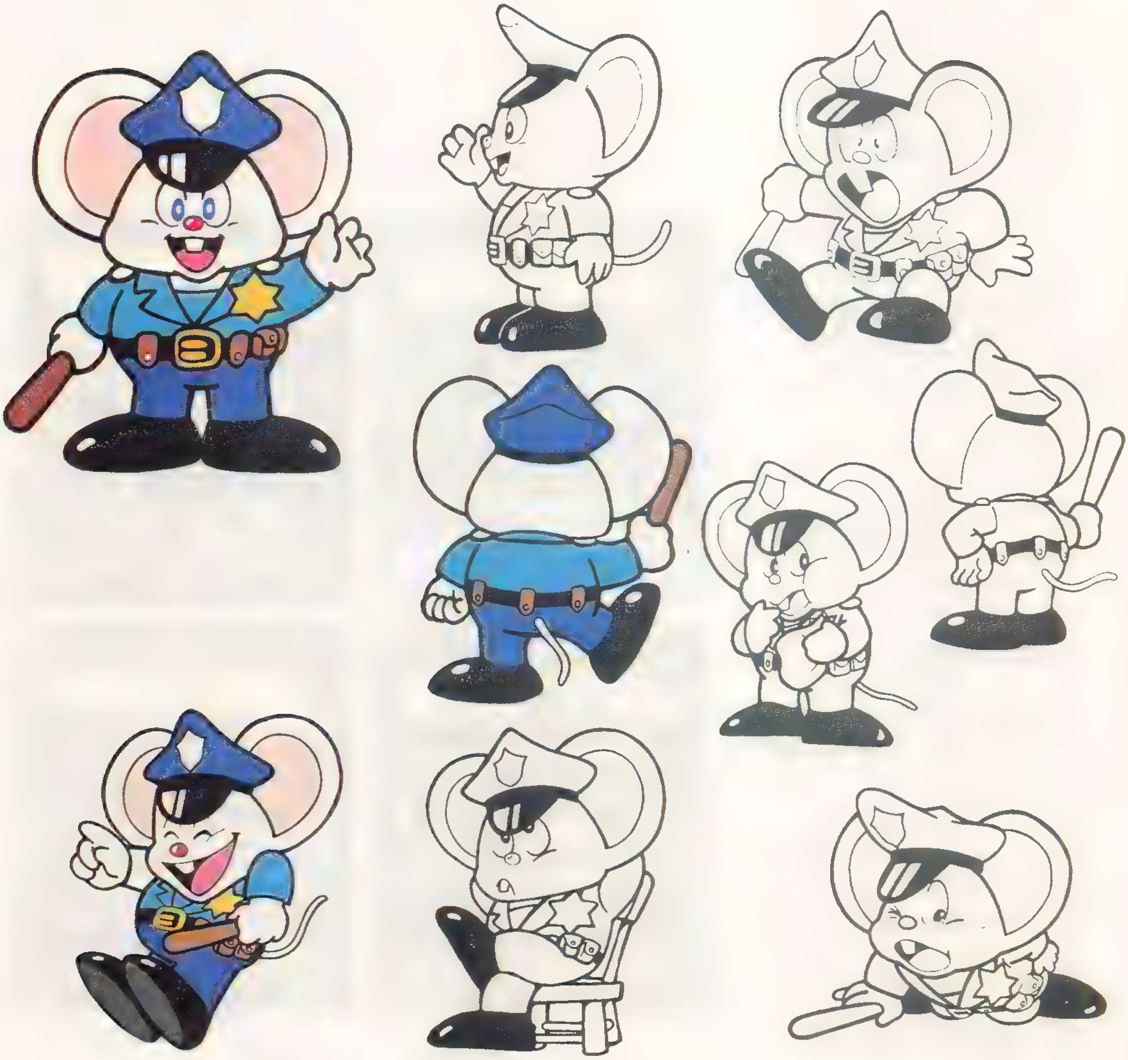


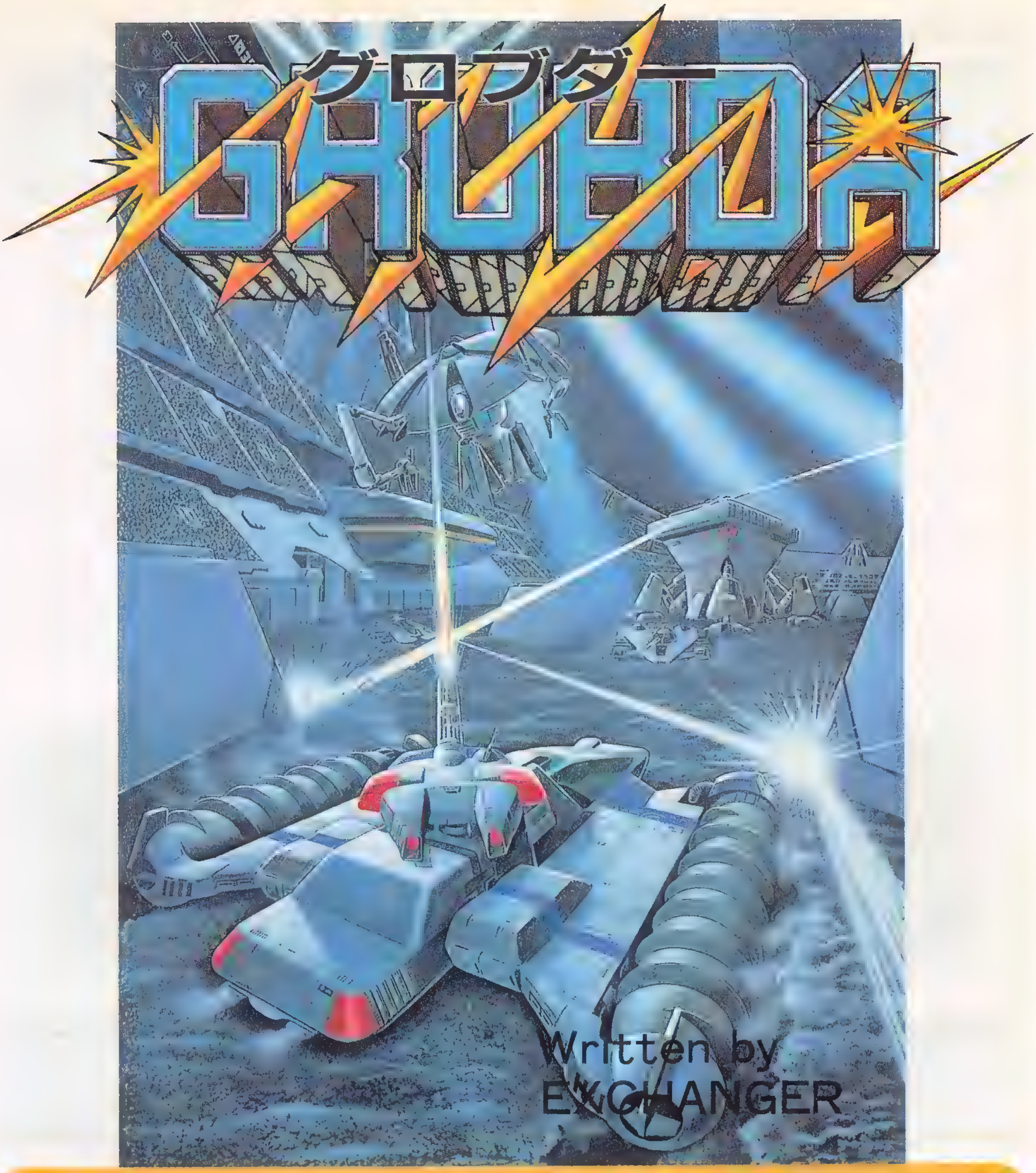
《写真29》こわいゾ！ ご先祖様登場！



《第11図》ニャームコの動き

このような，キャラクターのクセは他人のゲーム中によく見ていると発見することができます。





西暦20××年。高速，小型，多機能化したコンピュータは，人間をマシーンのコントロールから開放した。しかし，操作する楽しみは，やがて趣味から競技へと変化していった。その競技は，コロシアムの戦闘競技〝バトリング〟である。４種のロボット・マシーンと競技用マシーンを公認し，障害物，マシーンの配置を規定，競技を取りしきっている。競技者は『グロブダー』を操つり〝バトリング〟を行なうのだ。

―1984年に発表された，バトリング・ゲームです。99面もあるラウンドを，自由に選べるラウンド・セレクトもあり，自分のテクニックに合わせて楽しめたり，高得点の得られる誘爆を中心にプレイできるなどシンプルなゲーム設定ながら，楽しめる要素が数多く盛込まれています。

グロブダーは，ゼビウスに登場したキャラクターですがストーリー上はまったく関係ありません。

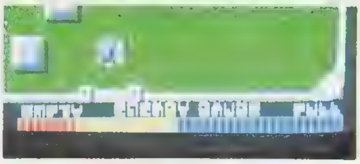
ただ，ゼビウスではちょっと動くだけであったグロブダーに，なにかをさせたかったという発想から使われているそうです。

How to Play

８方向レバーでグロブダーを操作して，バトリング・フィールド内にいるフロッサーまたは，タンクを全滅させればラウンド・クリアとなります（ただし，このゲームはラウンド１～99までのセレクトが可能です）。

ボタンは二つで，一つはエナジー・キャノン砲を発射するボタン，もう一つは敵のザッパーを防ぐシールド・ボタンです。シールドをはれば，ザッパーや誘爆（ゆうばく）も防ぐことができますが，ザッパーに当たると，エネルギーがどんどん減ってしまいます。このエネルギーの有無がグロブダーの状態をきめます。

画面下部に示されるエネルギー・ゲージ（写真１）が青のうちは，シールドの力も強く，エナジー・キャノンもめいっぱい使えますが，キャノンとシールドをいっぺんに使って移動したりすると，エネルギー・ゲージが赤になって，危険を知らせるシグナル音がなりひびきます。



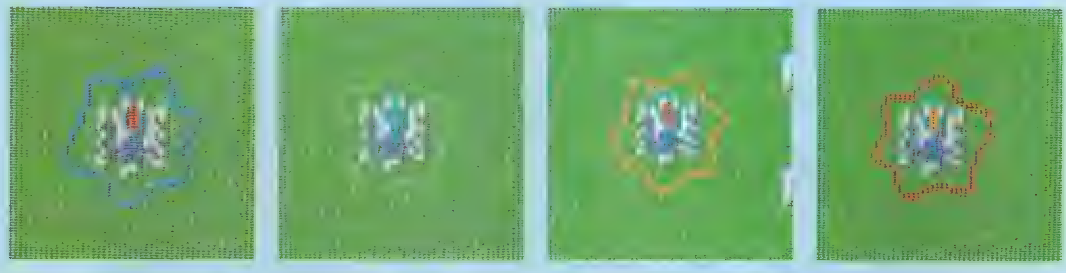
〈写真１〉エネルギー・ゲージ

この状態になったら，攻撃をやめて，敵からの死角に入り，動かないようにしていれば，エネルギー・ゲージは青に回復します（移動しながらだと回復はおそい）。

シールドの使用範囲は，エネルギー・ゲージの表示色で判断できます。エネルギー・ゲージが青の場合はザッパーも，誘爆も防げますが，オレンジ色になるとザッパーだけ，赤ではシールドは発生しません。

また，シールド自体の色も，青から緑，そして黄から赤へとエネルギーがなくなるにつれて変わっていきます（写真２）。

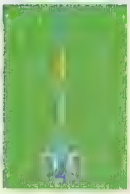
このシールドとキャノンと，エネルギーの使い分けがこのゲームの難しく，かつおもしろいところです。



〈写真２〉エネルギー減によるシールド・バリアの色変化

キャラクター・インフォメーション

グロブダー



マイ・タンクです。エナジー・キャノンとシールドを装備しています。

グロブダーのエネルギーはゲージに表示されますが，動いたり，何かをすると減り，静止していれば増えてきます。

また，ゲームが開始すると，約３秒おきに静止中でもエネルギーの回復がおそくなり，シールド・バリア使用と移動のエネルギー消費量が多くなります。

第１表は基準のエネルギー増減表です。

〈第１表〉グロブダーのエネルギー増減表

	バリアなし	バリア発生中
停　止	＋６	±０
移　動	＋３	－３
撃ちながら移動	－６	－12

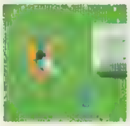
単位は１秒あたりの増減コマ数

エナミータンク

★ザッパーを装備，100pts

このタンクは，エナジー・キャノンでも，誘爆をさせるにしても，当たればすぐ破壊されるので，たいしてこわくありませんが正面をとおるときはザッパーに注意してシールドをはらないと危険！このタンクばかりの面などは，シールドをはって集まるのを待ち，わざと誘爆させて点をかせごう（写真３）。

ハイパータンク（オレンジ，イエロー）



★ハイスピード・ザッパーとシールドを装着，オレンジ220pts，イエロー330pts

これらのタンクは１発では破壊できません。シールドをはってくるので，

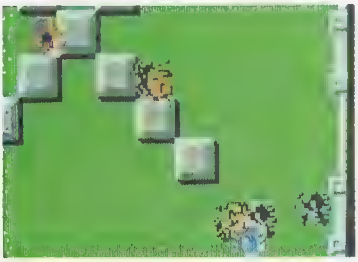
そのシールドを連続的に撃ち続けてシールドをなくしてからでないと破壊できないのです。ただし，ハイパータンクのシールド能力は回復することはありません。また，グロブダーがブロックのウラに完全にかくれているとき以外は，シールドを張っていないと，ザッパーのスピードが早いのでよけることはできません。

イエロー・ハイパータンクはシールドが強く，なかなか破壊できないので，ラウンドがはじまってエネルギーが満タンのときに最初にねらうようにしましょう。また，ハイパー・タンクは誘爆させると点がとても高くなっています。

敵のタンクは，しばらくの間ほっておくと，スピードが早くなり，ザッパーをドカドカ撃ってくるようになるので，早めにやっつけましょう。イエロー・ハイパーなどは速くなると手がつけられなくなります。

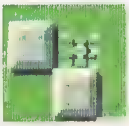
なお，タンクの残がいの上は最低速でしか走行できません(**写真４**)。敵をそこへはめるようにするのがベスト。自分がはまらないようにすることはもちろんです。フォートレスの残がいの上は走れません。

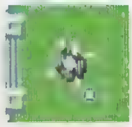
《写真３》７機のエナミータンクを誘爆ですべてやっつけたようす



《写真４》敵の残がいでは
スピードが落ちる

フロッサー
(グリーン，ブラウン)





★パーシュート・ザッパー（追尾式ザッパー）を装備，
グリーン410pts，
ブラウン520pts

フロッサーは，瞬間的（しゅんかんてき）に高速移動するので，キャノン砲でねらい撃ちしてもすぐに移動してよけてしまいます。接近して扇（おおぎ）状にキャノン砲を連射してむりやり破壊（はかい）するか，右はじで待ち(**写真５**)，フロッサーが右のカベにくっついたら(**写真６**)キャノン砲を発射すると(**写真７**)フロッサーは右に行けないので，まっすぐ下へおりてきてレインボウ・ビームに当たり破壊されてしまいます(**写真８**)。

この方法は，ブラウン・フロッサーに有効です。ブラウンはグリーンよりザッパーを発射する量が多く，特にブラウンに接近してキャノン砲を撃ちまくると，ザッパーをものすごく撃ってきて危険です。

フロッサーに対しては１回攻撃して失敗したらすみやかに逃げてエネルギーを満タンにしてまた攻撃する……というように，あせらずに攻略しましょう。そのためにも，できるだけラウンド内ではタンク系統を最初に破壊してしまうことを心がけます。

フォートレス
3140pts

★ハイパー・ザッパー・デストロイヤー（追尾式ハイパー・ザッパー）を装備

ザッパーをたえず４方向に発射していて，その３発に１発ぐらいのわりあいで追尾式ザッパーをだすので，その寸前にシールドを張るようにしましょう。この追尾式ザッパーはとても速く，かつねらってくるので，つねにシールドを使うようにします。また，フォー

トレスを破壊するには，回転する砲台をしばらく撃ち続けると破壊できます(写真9〜11)。ただし，かなり危険なプレイです。

この砲台にちゃんとダメージをあたえているときには，ハイパータンクのシールドを撃っているときのニブイ音がするのでわかります。この音がしないときは撃っていても，まったく意味がありません。

フォートレスを破壊しなくても，ラウンドはクリアとなります。だから無理に破壊せず，安全にフォートレスをねらわずにいったほうがいいでしょう。

誘爆による得点法

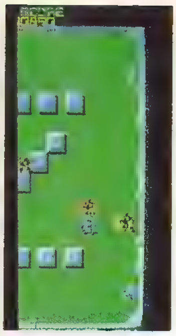
グロブダーの得点は，誘爆を利用し，連続的に爆発させると，高くなるようになっています。1機1機やっつけていても，スコアはなかなかアップしません。

各キャラクターの動きは，性格が決められていますから，ラウンドごとに攻略法を考えるだけでなく，高得点をあげる方法も工夫できる楽しみがあります。

第2表が得点表です。

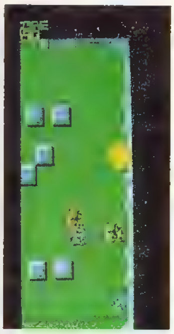
なお，ラウンド・セレクトをした場合，最初のラウンドをクリアするとそこまでのラウンド数×5130pts が加えられます。10ラウンドをクリアすると，10ラウンドの得点＋9×5130pts です。

《写真5》フロッサーが右端にくるのを待つ

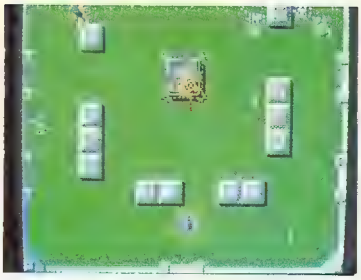


《写真6》右端にくっついたらチャンス！

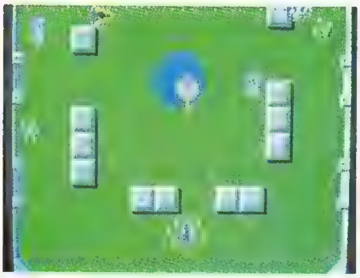
《写真7》ザッパーを撃ち込んだ！



《写真8》みごと撃破！



《写真9》回転砲台をネラエ！



《写真10》しばらく撃ち込むとみごと破かい！

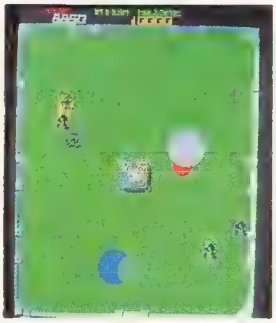
《写真11》残がいもデッカイぞ

《第2表》誘爆による得点表

キャラクター	1機目	2機目	3機目	4機目	5機目	6機目	7機目	8機目
エナミータンク	100	500	900	1300	1700	2100	2500	2900
ハイパータンク(オレンジ)	220	1100	1980	2860	3740	4620	5500	6380
ハイパータンク(イエロー)	330	2310	4290	6270	8250	10230	12210	14190
フロッサー(グリーン)	410	2050	3690	5330	6970	8610	10250	11890
フロッサー(ブラウン)	520	2600	4680	6760	8840	10920	13000	15080

※表の見かた：1機目がエナミー，2機目がハイパー（イエロー），3機目がフロッサー（ブラウン）の場合は100＋2310＋4680ということになる

《写真12》99ラウンドは，うっかりするとすぐにやられる



《写真13》ハイテクで面クリア成功

《写真14》キミにも見てほしいファイナル・メッセージ

ROUND-99クリアにチャレンジ

この最終面をクリアすると，残数１台につき 100万点入ります。そして，ハイスコアの音楽とデモが流れて，ゲーム・オーバーとなります。ただしこの最終面は，とてもむずかしく，クリアするのはたいへんです。

グロブダー99面クリアの方法は現在何とおりか発見されていますが，今回は主なる三つの方法を紹介しましょう。

タイプA

この方法ではほとんどグロブダー本体は動かさず，砲頭のみを器用に回してクリアする。

1）シールドはバドリング開始と同時に張っておく。

2）バドリング開始と同時にレバーをごく小さく動かし，第１図の矢印Ⓐの２方向へ向けてしゅん間的にビームを発射する（このとき，２方向とも何もいないところに向けること）。すると，ＢＦの①，②がビームのほうへ吸い込まれるように突っ込んできて破壊される。

ただし，この動作は極めて短かい時間に行なわないと成功しない。失敗した場合は，ＢＦの方向に向かって砲頭を振り回すようにしてビームを連射して破壊しよう。

3）ＥＴ①，②をサッサと片付ける。

4）ＢＦ①の破壊でＯＨ①，②は自動的に誘爆される。また，ＢＦ②の破壊でＯＨ③が誘爆し，ＹＨもシールドを少し消もうする。

5）ＹＨにビームを斜めから撃ち込んでクリア。ただし，２）のＢＦ②の破壊が遅れていると，ＯＨ③は誘爆していないので，こちらをビームで狙い撃つ。

タイプB

1）バドリング開始と同時に，Ⓑ地点までシールドを張りながら進む（Ｆの斜め下）。

2）矢印の方向にビームを撃ち続け，ＯＨ①，②を破壊する。ＢＦ①もその誘爆に巻き込まれる。

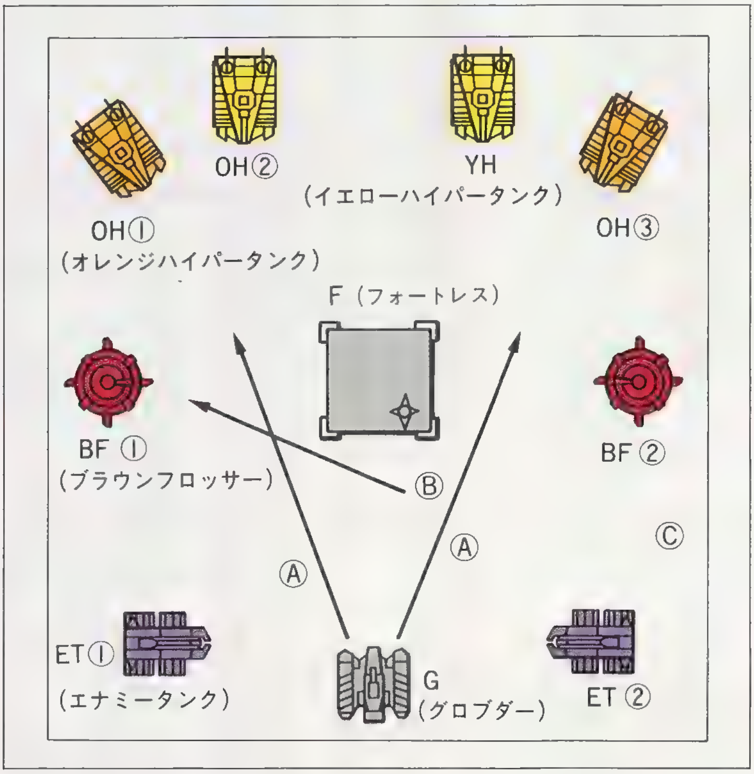
3）敵がＧの周りに集まってくるあたりで，Ｇはシールドを失い爆発する。周りの敵も次々と誘爆し，クリアとなる。

タイプC

1）バドリング開始と同時に，シールドを張りながらⒸ地点まで進む。

2）近い敵から順に破壊してゆく。

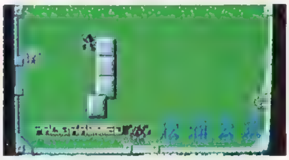
3）うまくいけばクリアだが，この場所は比較的敵の死角をついているので，１機で30秒くらいねばることもできる。



《第１図》BATTLING 99

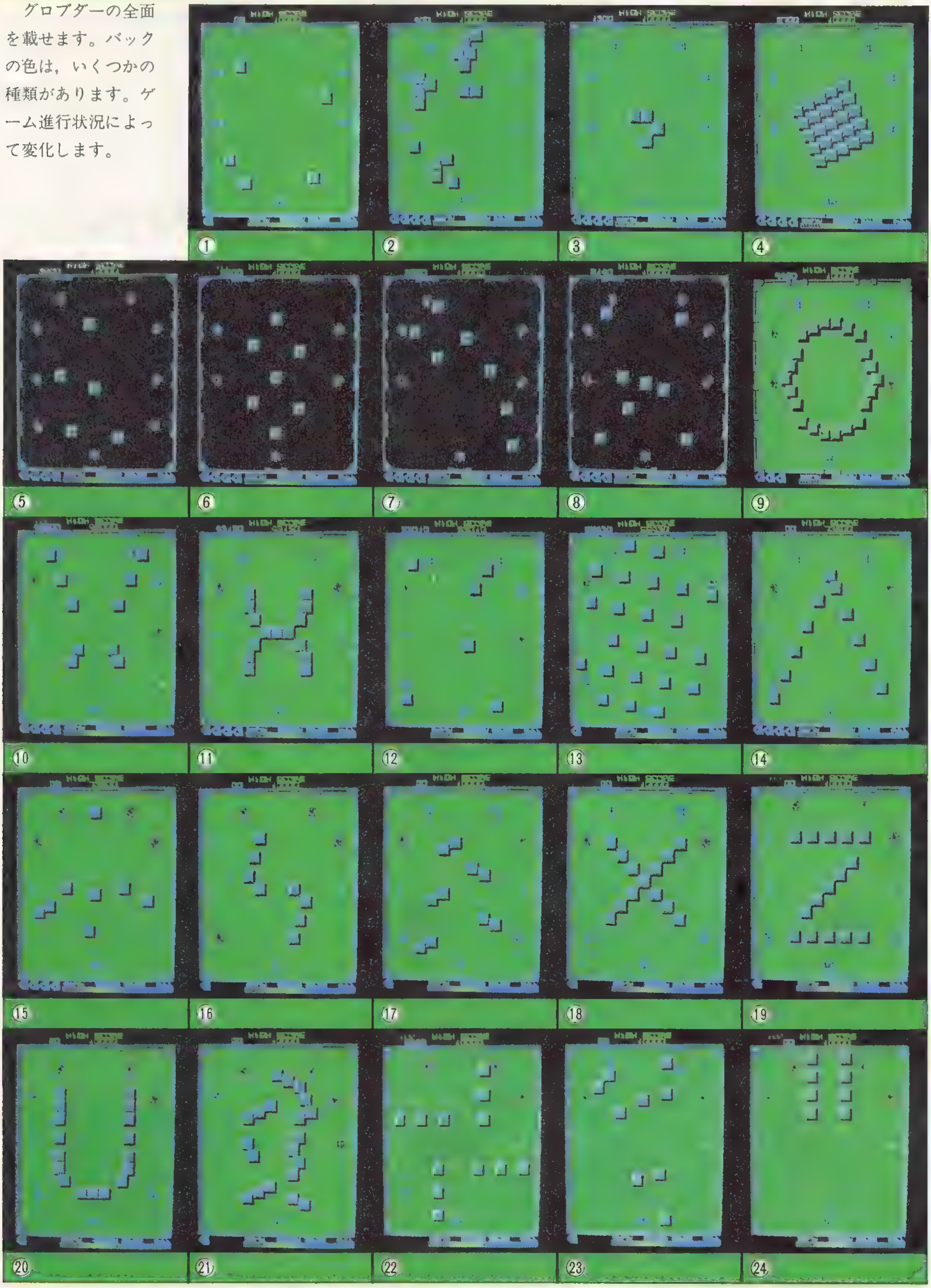
★メッセージが出た！

34ラウンドで，ブラウン・フロッサーなどをのこしてねばっていると〝ＰＲＯＧＲＡＭＭＥＤ ＢＹ 松浦 公政〟というメッセージがあらわれます。



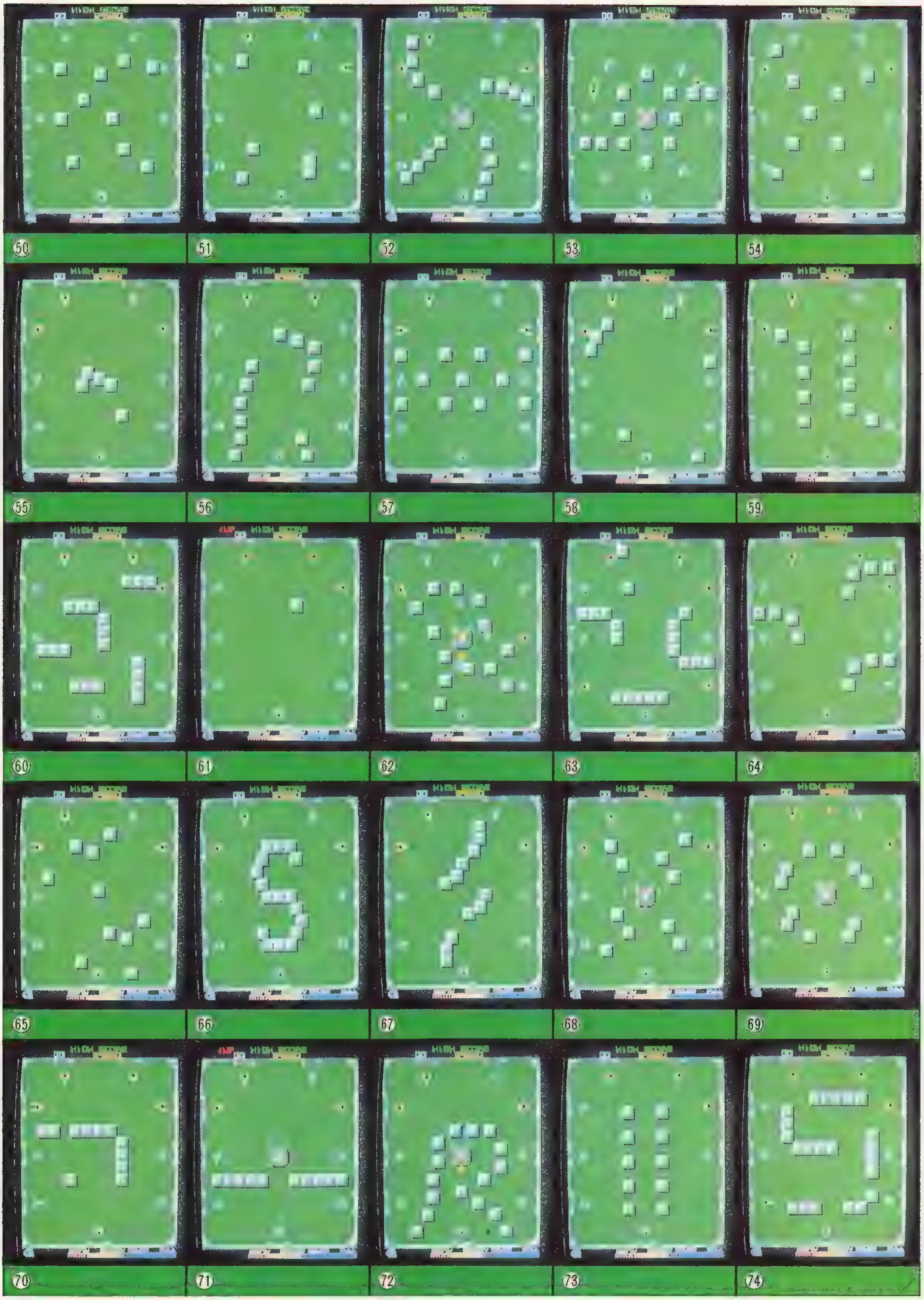
グロブダー全99面全公開

グロブダーの全面を載せます。バックの色は，いくつかの種類があります。ゲーム進行状況によって変化します。



グロブダー全99面全公開

グロブダー全99面全公開



グロブダー全99面全公開

元祖ディグダグから発展したディグダグIIのプレイ場面は地中から，海上にうかぶ島へと変わりました。主人公のディグダグはポンプをドリルに持ち変え，プーカァ，ファイガーを「プクプクガガガガ」とむかえうちます。

ゲームの目的はプーカァ，ファイガーをすべてやっつけること。大ワザの「島くずし」などを使って全滅(ぜんめつ)させると，ラウンド・クリアになります。

※注：このディグダグIIには，二つのバージョンがあります。本記事は，はじめに発表されたものです。

Dig Dug II攻略テクニック

㊖テクはプクプクポン

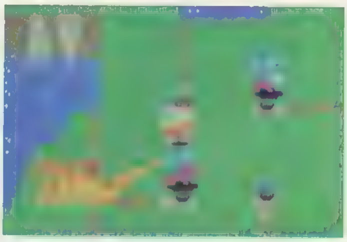
ディグダグは，あのプーカァ（写真1），ファイガー（写真2）をふくらますテクニック，陰険(いんけん)打ち（写真3），チクとさし，プッとさし，プクプク，ふとらせておく，2匹足止め等々のテクニックを，そのまま使えます（写真4）。

やはりディグダグはこれらのテクを忘れてはいなかったのです。

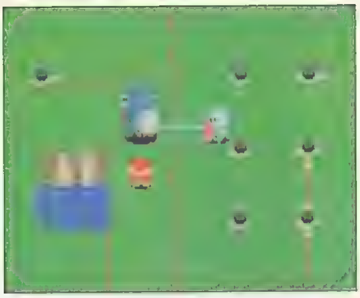
ボタンは二つあり，一つは地面に穴をあけるドリル，もう一つはShootボタンでプーカァやファイガーをふくらますときに使います。

プーカァたちは，3段階にふくらみ，もう1回ふくらますと破れてしまいます。この手段でラウンドにいるすべてのモンスターをやっつけてもいいのですが，得点が低いのでそれではハイスコアの望みはありません。

《写真1》プーカァは，あいかわらずピョンピョンはねるひょうきんもの



《写真2》こわい火をだす，ファイガーも元気してます！
ツバサが白くなるのが火をだす合図



《写真３》ヒビ割れをへだてて
陰険打ちもできる

プーカァはプクプクポンでやっつけると200pts。ファイガーは，上下からやっつけると200pts，横からやっつけると400ptsという配点になっています。

大ワザさくれつ「島クズシ」

ディグダグでは高得点をねらうために「岩つぶし」という手がありましたが，IIでは「島クズシ」というテクニックを使います。島の上にはクイがあちらこちらに打ってあります。

このクイからは，全方向に地面があれば，４方向にヒビを入れることができます(**写真５**)。このヒビをつないでいって，島が分裂(ぶんれつ)すると，面積の小さいほうがくずれて，その上に乗っていたモンスターが島ごと水の中へまっさかさま！　そして１匹1000ptsから10匹80000ptsまでの高得点がもらえます(**写真６**)。

また，モンスターがいる，いないに関係なく100pts入ります。

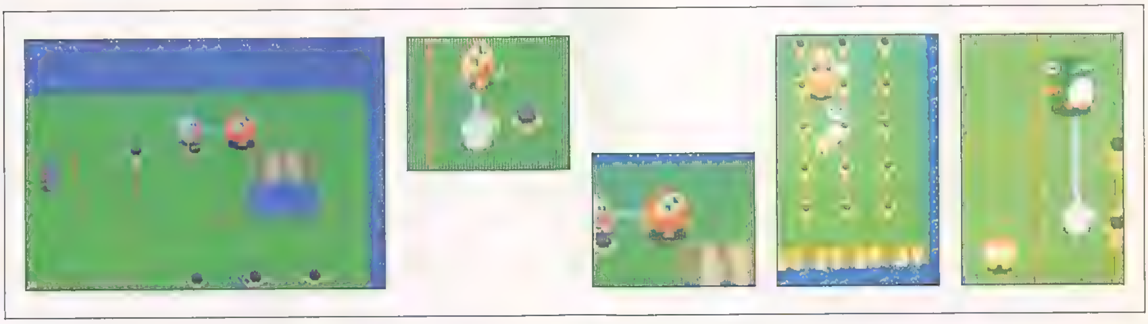
島をくずすと，ディグダグはふちのところでオットットと落ちそうになるので，すかさずレバーを陸のほうに倒しましょう。とにかく，モンスターをまとめると

１匹＝　1000pts
２匹＝　2000pts
３匹＝　4000pts
４匹＝　7000pts
５匹＝10000pts
６匹＝15000pts
７匹＝20000pts
８匹＝30000pts
９匹＝50000pts
10匹＝80000pts

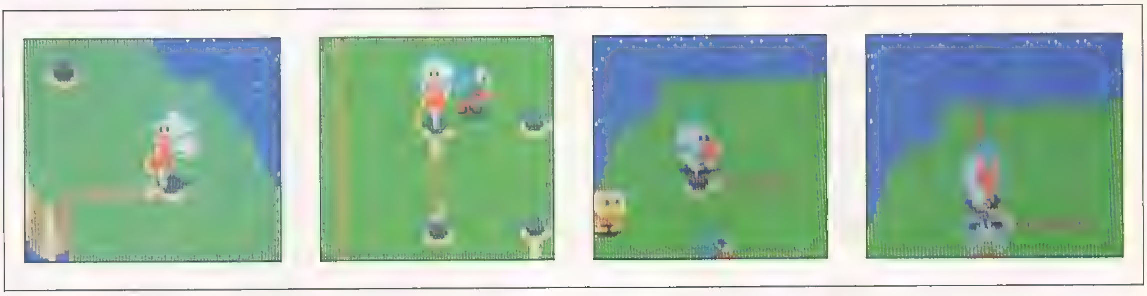
というぐあいに，たくさん落とせば落とすほど高得点になりますが，モンスターをいっぺんに落とすには，各ラウンドごとにモンスターを集め，ワナを作る必要があります。

モンスターは，地面に入ったヒビの上を歩くことができない性質があります。自分がヒビの上にいたり，ヒビをはさんだ反対側などにいると目変化して通りぬけます。その場合，スピードはかなりおそくなります。

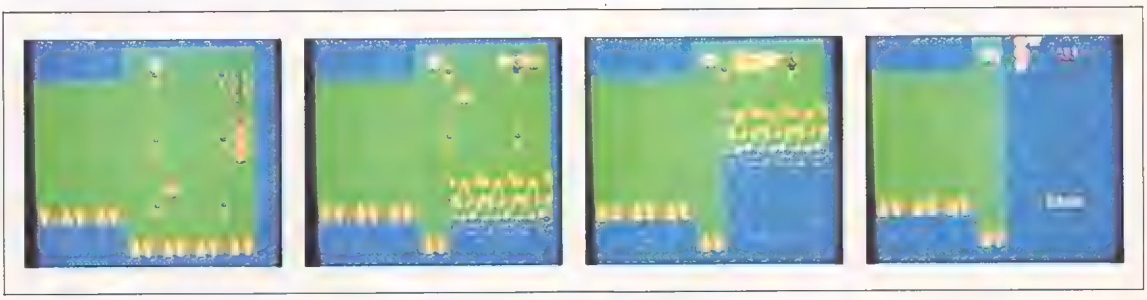
これを利用して，１本の長いタテ線



《写真４》足止めテクニックはディグダグそのままに使えるぞ



《写真５》新大ワザ！ 島くずしはドリルをクイにガガガと打ち込む！ ヒビの割れる方向は，ディグダグが向いている方向になる



《写真６》みごと決まった大量落とし

を作り，そこを上下に行ったり来たりしていると，モンスターがだんだん集まり，列になってしまうので，そこを一気に落とすのです(**第 1 図**)。

ただし，ファイガーには注意する必要があります。列になってしまえばだいじょうぶですが，集まってくるときにファイヤーを出してきます。

また，モンスターは，ディグダグがヒビの上か下のはじっこにいると，上下からタテに目変化してきます。これにも注意しましょう。できるだけはじはさけたほうがよいのです。

なお，この「モンスター集め」のテクニックはタテのヒビならできますが，横向きのヒビではできません。

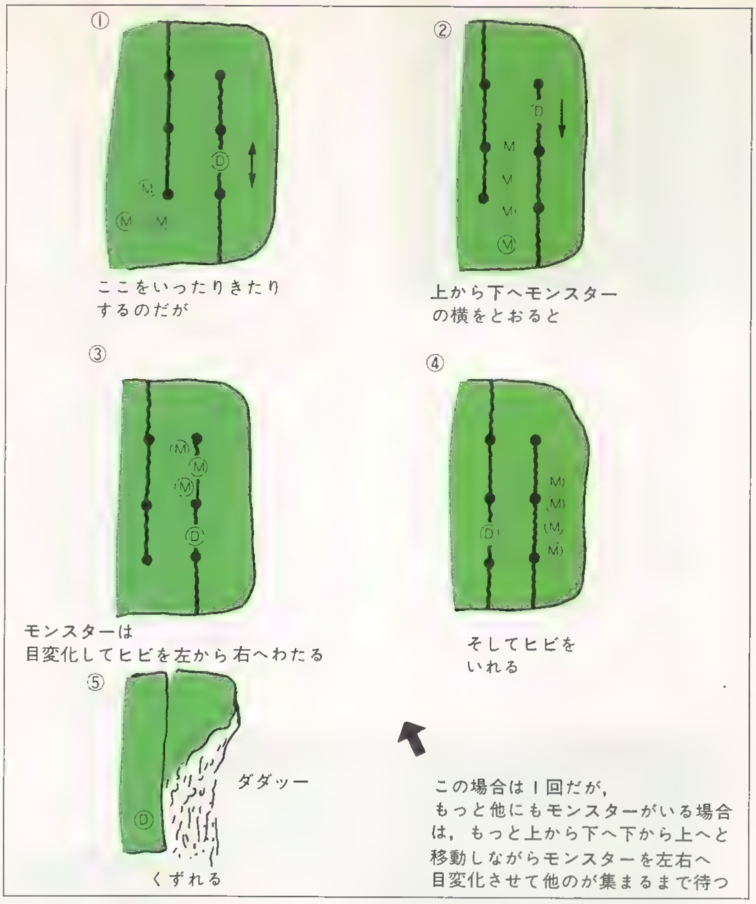
各ラウンドとも，一定の時間がたつとモンスターが怒りだしてスピードが上がってしまいます。このスピードが上がるまでの時間は，面を追うごとに短くなります。後半のラウンドでは，ディグダグよりもモンスターが速くなってしまうので，速くなるまでにタテのヒビを作ってしまわないとアウトです。

ベジタブル・ターゲットもあるぞ

ベジタブル・ターゲットは，島の一部分を 3 か所くずせば，画面内にでます。これもラウンドが進むにつれて高得点になっていきます(**第 1 表**)。

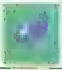
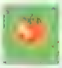
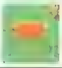
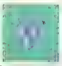
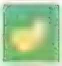
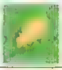
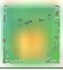
とにかく高得点をだすためには，各ラウンドごとに島クズシ全滅パターンを作ることが必要です。ただし，ラウンドの中には，ファイガー，プーカァの配置が，だいたい同じようなところも多いので，全滅させるワナは毎回同じでもいいでしょう。

また，スコアのカウンターは100万点でストップしてしまうので，全32面までいかなくても点だけは100万点をこえてしまいます。



《第 1 図》モンスターをさそいこむテクニックの一例

《第 1 表》ベジタブル・ターゲットの出現と確率

	得　点	出現ラウンド数	17ラウンド以降の出現確率
カ　ブ	400pts	1	
キノコ	600pts	2	1/16
 ナ　ス	800pts	3	
 トマト	1000pts	4，5	2/16
 スイカ	2000pts	6，7	
 ブドウ	3000pts	8，9	
 バナナ	4000pts	10，11	2/16
 トウモロコシ	5000pts	12，13	4/16
 パイナップル	6000pts	14，15	4/16
トロピカルドリンク	7000pts	16	3/16

ラウンド(ROUND)別 大量得点テクニックの例

他にもやりかたはいっぱいあるよ！

ROUND 1

プーカァ：2
全滅点：7,000pts　ファイガー：2
ベジタブル・ターゲット＝カブ

このラウンドは最初なので，いろいろな落としかたがありますが，モンスターがのろいので，どんなやりかたでもよいでしょう。だいたい，右のほうで三つのブロックを小さく落としてカブ（ベジタブル・ターゲット）を取り，左半分で4匹いっぺんに落とすのがオーソドックスなやりかたです。

ROUND 2

プーカァ：2
全滅点：7,000pts　ファイガー：2
ベジタブル・ターゲット＝キノコ

このラウンドは，あまり点を考えないなら，スタート位置のまわりにあるヒビをつなげてしまえば，3匹はすぐに落ちてしまい，もう1匹も，プクプクポンを使ってすぐにやっつけられます。高得点を取りたい場合は，右下にヒビⒶを入れ，その上でシュート・ボタンを押して4匹をふくらましておいて，Ⓕのヒビを入れ，右下をくずし，4匹ともども落としてしまいます。これで7000pts！　でもあまり無理にやらないほうが安全です。

ROUND 3

プーカァ：3
全滅点：7,000pts　ファイガー：1
ベジタブル・ターゲット＝ナス

このラウンドは，すぐにⒶ，Ⓑのようにヒビを入れてしまい，■の部分を三つ別々に落としてナスを取り，その右に，Ⓒ，Ⓓのヒビを加えた長いタテヒビを作ってモンスターを目変化させて，みんな集まってきたら，Ⓕにヒビをタテに入れるとみごとにドッポーン。
（注）最後に横に入れるとディグダグも海に落ちてしまいます。

ROUND 4

プーカァ：3
全滅点：4,000pts
ベジタブル・ターゲット＝トマト

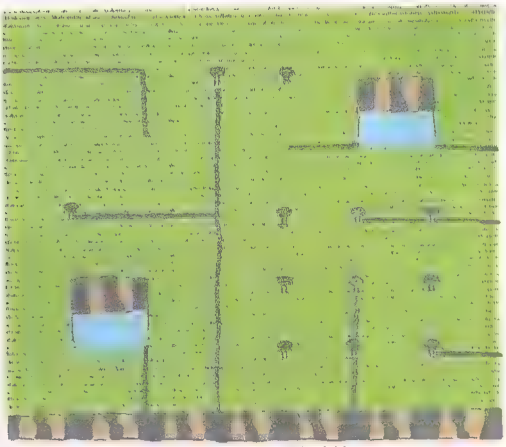
このラウンドでは，はじまってすぐ右へ行き，右下にいたプーカァをプクプクでふとらせておき，ヒビⒶを入れてから，Ａ地点にいると，プーカァがＢ地点にたまるので，上に上がってフェイントをかけ，プーカァがせまってきたら下がって左へヒビをこえて動き，Ⓕにヒビを入れて落とします。

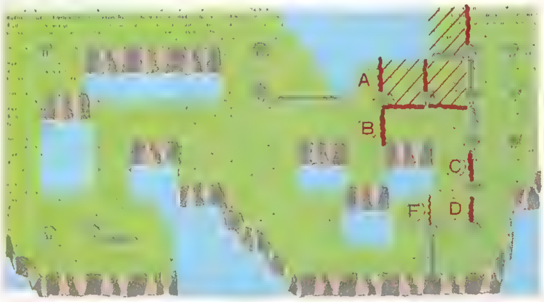
ROUND 5

プーカァ：4
全滅点：15,000pts　ファイガー：2
ベジタブル・ターゲット＝トマト

このラウンドはいろいろなやりかたがあります。なで落とす場合を紹介すると，いきなり上に行くと，右からプーカァがくるので，横軸を合わせておいて，プクプクでふくらませて通りすぎ，ヒビⒶを入れ，そこで上に移動してモンスターを目変化させておびきよせましょう。そして，みんな集まっ

ROUND 2の攻略法

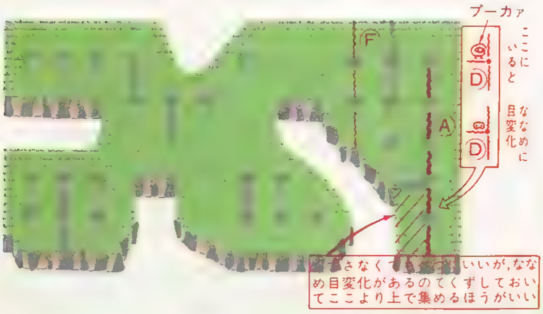

ROUND 1の攻略法



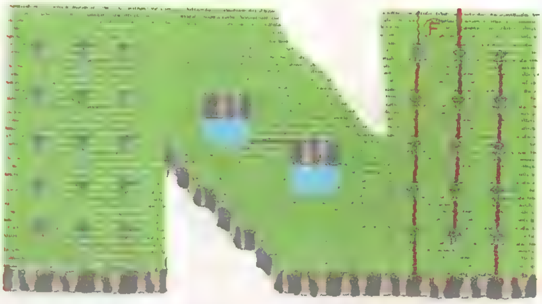
ROUND 3の攻略法

ROUND 4 の攻略法

ROUND 6 の攻略法



ROUND 5 の攻略法



ROUND 7 の攻略法

たら，目変化している間に，ヒビを入れ，右側を落としてしまいましょう。

ROUND 6

プーカァ：3
全滅点：15,000pts　ファイガー：3
ベジタブル・ターゲット＝スイカ

ここもラウンド5と似たような感じで，右側で攻略します。すぐ右のほうへ行くと右からプーカァやファイガーが2～3匹せまってくるので，これをヒビⒶの左側のちょっとはなれたところで待っていて，来たモンスターをプクプクを使って止めたり，モンスターが上へ行くので，その下を通ったりしてやりすごし，ヒビⒷを入れ，すぐにその右横にもモンスターを集め，Ⓒのヒビをタテに長く入れて待ちます。ここでは目変化を集めるのですが，残りのモンスターがⒶにたまってしまった場合は，Ⓑに行って待っていると，そのうちにやってきます。その間にも，すでに集まっているモンスターは目変化させておきます。みんな集まったら，Ⓒの場所で目変化させ，すかさず動いて最後の横ヒビⒻを入れて落とします。

ROUND 7

プーカァ：5
全滅点：20,000pts　ファイガー：2
ベジタブル・ターゲット＝スイカ

このラウンドは，右側にタテ長のミゾが簡単に作れるので，島クズシの基本的，理想的なパターンができます。なれてしまえばいろいろなやりかたがありますが，あくまでも例として紹介しておきます。最後はⒻのミゾでドッボーンです。また，ベジタブル・ターゲットはスイカなので，せこく1ブロックずつくずして取るようにしましょう。

ROUND 8

プーカァ：4
全滅点：30,000pts　ファイガー：4
ベジタブル・ターゲット＝ブドウ

ラウンドがはじまったらすぐⒶに三つヒビを入れ，そのうちタテのヒビと，もとから入っていたヒビを使って何度も目変化させてモンスターを集め，全部いっぺんに目変化させたところで最後のヒビⒻを入れに行きます。

ROUND 9

プーカァ：3
全滅点：15,000pts　ファイガー：3
ベジタブル・ターゲット＝ブドウ

このラウンドは全滅がなかなかうまくいきません。はじまったら

すぐ左にタテのヒビⒶを入れ，そこで左からきたモンスターを右に目変化させ，左上のほうにいくと，右半分にいたモンスターが上からまわってくるので，すかさず下がって，右にまわりこんで上に行き，Ⓕのヒビでくずします。

この場合，左右の面積が同じですが，ほとんど左側が落ちます。まれにへんなパターンにはまると右側が落ちることもあります。

ROUND 10

プーカァ：４
全滅点：30,000pts　ファイガー：４
ベジタブル・ターゲット・＝バナナ

このラウンドも全滅はむずかしいところです。スタートしたら，右下に行かず，上からプーカァがおりてくるのを確認してから右へ行き，Ⓐ，Ⓑのヒビを入れて待っていると，Ａのところにたまったモンスターがだんだん目変化して右へ移ってくるので，ふくらませながら，ほとんどがわたったら，ダッシュで上へ行き，最後のヒビⒻを入れて落とします。

ROUND 11

プーカァ：４
全滅点：50,000pts　ファイガー：５
ベジタブル・ターゲット＝バナナ

このラウンドは全滅できるんですか？　できる人はうまい！　図のパターンだと，２～３万点ぐらいしか取れないのです。最初Ⓐのクイのところへ行ってヒビを左右に入れ，そこから左へどんどん入れていって，入れた端で１段下がってＢにいるモンスターを上から下へジリジリ目変化させていき，最後にⒻのクイの左右にヒビを入れて落とします。危険がいっぱい！

ROUND 12

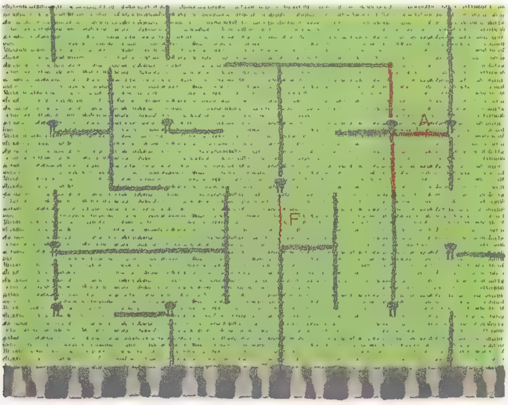
プーカァ：３
全滅点：30,000pts　ファイガー：５
ベジタブル・ターゲット＝トウモロコシ

このラウンドは，まずヒビⒶを入れてその右にヒビⒷを入れ，そこでモンスターを目変化させて集め，Ⓕで落とします。簡単に30000ptsが取れますが，最初にⒶへ行くときにモンスターをプクプクで止めるところだけは気をつけてやりましょう。

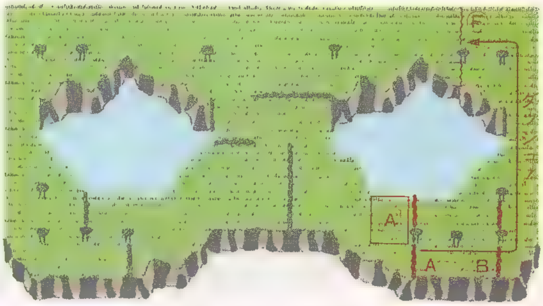
ROUND 13

プーカァ：５
全滅点：50,000pts　ファイガー：４
ベジタブル・ターゲット＝トウモロコシ

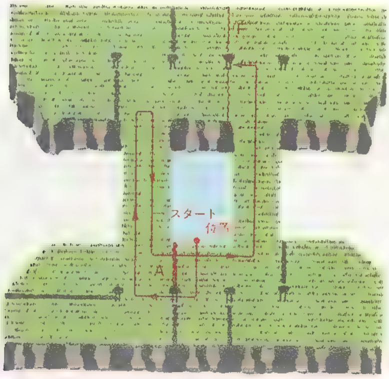
ワナを作ってしまうまでがなかなかむずかしいラウンドです。もちろん，いろいろなやりかたがありますが，例をあげると，まず，



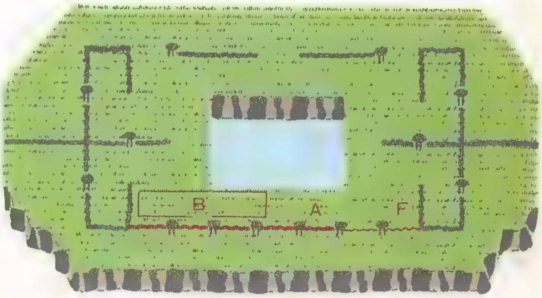
ROUND ８の攻略法



ROUND 10の攻略法



ROUND ９の攻略法



ROUND 11の攻略法

すぐにヒビⒶを入れ，上から集まってくるモンスターを下から順々に目変化させて，上に上がってヒビⒷを入れて右へ行き，ヒビⒸを入れて，そこでモンスターを集めます。そしてすべてのモンスターを上から全部目変化させながらおりてきたときに左へ行き，ヒビⒻで落とします。

ROUND 14

プーカァ：6
全滅点：80,000pts　ファイガー：4
ベジタブル・ターゲット＝パイナップル

このラウンドはラウンド7のタテのヒビが1本引けなくなったような面で，クイの数も少なくなっています。はじめにモンスターが上下からまわってくるのを待ち，右があいたら右へ行き，ヒビⒶを入れ，すぐに行ければ，ヒビⒷを入れてそこでモンスターを集めて，Ⓕで落とします。

ヒビⒶ，Ⓑを入れたときに■部を落としておけば最後にくずしたときにパイナップルがでて，取れることができます。

ROUND 15

プーカァ：6
全滅点：50,000pts　ファイガー：3
ベジタブル・ターゲット＝パイナップル

このラウンドは，はじまってすぐ右へ行くとプーカァが右からせまってくるので，プクプクでふくらませて，うしろをぬけ，ヒビⒶを入れ，すぐさま右にヒビⒷを入れ，そこでモンスターを集めます。ディグダグがヒビの上を上から下へ移動すると左右から目変化するので，そのスキにⒻにヒビを入れて落とします。

ROUND 16

プーカァ：4
全滅点：30,000pts　ファイガー：4
ベジタブル・ターゲット＝トロピカル・ドリンク

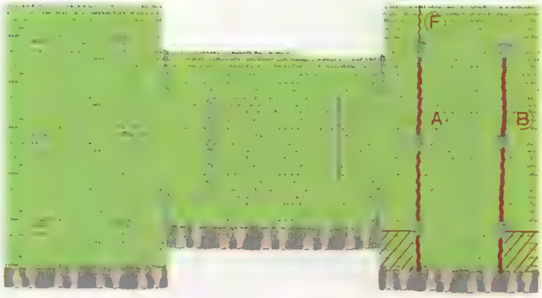
このラウンドは，すぐ左のところにタテのヒビⒶを入れ，その下もヒビでつなぎ，しばらくモンスターを目変化させ，スキを見てヒビⒷを入れてすぐヒビⒶへもどり，そこでまた目変化させてモンスターを集め，目変化させたスキにヒビⒻを入れて落とします。

ROUND 17

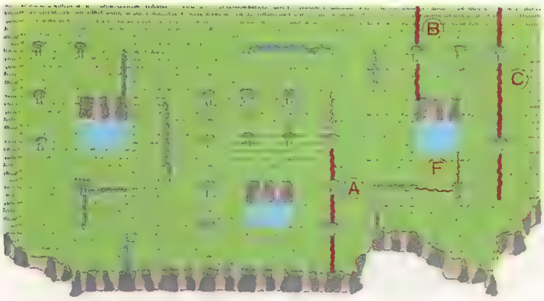
プーカァ：4
全滅点：20,000pts　ファイガー：3
ベジタブル・ターゲット＝？（第1表）

このラウンドでの全滅はむずかしく，ねばっているとモンスターがすぐに速くなり，手がつけられ

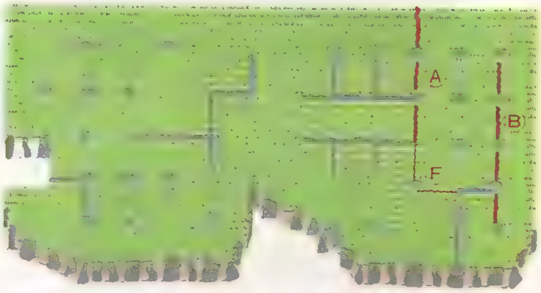
ROUND 12の攻略法



ROUND 14の攻略法



ROUND 13の攻略法



ROUND 15の攻略法

なくなるので，全滅は考えないほうがいいでしょう。ラウンドがはじまってすぐ[A]地点で右から左へ目変化させて，すぐ上がって左へ行き，ヒビⒻをくずすと，２〜３匹を残してほとんど落とせるので，そのあとは，ベジタブル・ターゲットを取ってから，やっつけましょう。

ROUND 18

プーカァ：５
全滅点：80,000pts　ファイガー：５
ベジタブル・ターゲット＝？

スタートしてから左へ行こうとするとファイガーが２匹くるので，プクプクを使ってふくらまして通りぬけ，ヒビⒶを入れて，10匹全部集まるまで何度も目変化させてすべて集まったら[A]のところで目変化させている間にⒻのヒビを入れて落とせば80,000pts…！

ROUND 19

プーカァ：５
全滅点：80,000pts　ファイガー：５
ベジタブル・ターゲット＝？

このラウンドも，モンスターのスピードが速いので，全滅させるパターンを作るのがなかなかむずかしく，やらないほうがお金もかからずラクかもしれません。

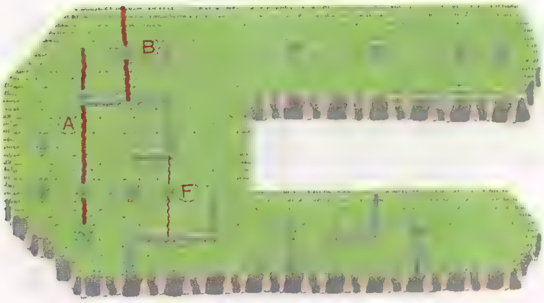
とにかく無理に80,000ptsを取らなくても，32面まではラクラク100万点いくので，安全にプクプクポンでクリアしてもいいでしょう。このラウンドの全滅パターンは自分で研究してください（80,000pts取る人もいますよ）。

ROUND 20

プーカァ：５
全滅点：80,000pts　ファイガー：５
ベジタブル・ターゲット＝？

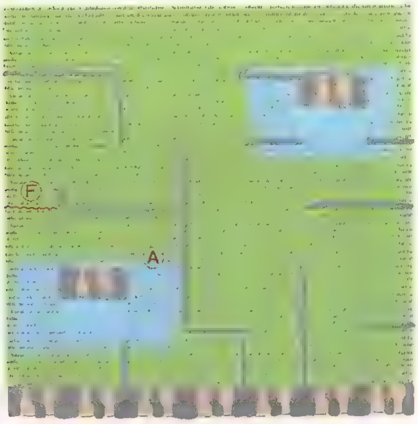
ここは，なれないとディグダグが全滅してしまうおそれのあるラウンドです。島のどまん中で，モンスターが上下左右からせまってくるのをかわさなくてはなりません。ヒビが左と右に１ブロック分タテに入っているので，そこで少しかわしてから左右へ行ってもいいし，いきなり最初にプクプクを使いながら左と右のちょっとはなれたところにあるクイまでダッシュする…など，人によってやりかたはちがいますが，このラウンドはモンスターの初期位置がきまっていないので，それを見て行く方向をきめましょう。

もし，クイまでたどりついてしまえば，ラウンド14のようにタテ



ROUND 16の攻略法

ROUND 18の攻略法



ROUND 17の攻略法

ROUND 19の攻略法

のヒビを2本作れるので，端のほうでモンスターを集め，目変化させている間に内側に最後のヒビを入れます。

ROUND 21

プーカァ：5
全滅点：50,000pts　ファイガー：4
ベジタブル・ターゲット＝？

スタートしたらすぐにヒビⒶを入れ，そこで左からくるモンスターを目変化させて，左へ行き，ヒビⒷを作り，そこでモンスターを集めます。全部集まったら目変化させているうちに左にヒビⒸを入れ，少し目変化をよけていると，モンスターがすべてヒビⒷの左側にきます。そこでヒビⒷのところへ行ってヒビⒻを入れ，落とします。

ROUND 22

プーカァ：5
全滅点：80,000pts　ファイガー：5
ベジタブル・ターゲット＝？

スタート地点からすぐ右に行くとプーカァがいるので，これをプクプクとふくらませておいて，ヒビⒶを入れ，上からくるプーカァを目変化させたりプクプクとふくらませたりしてかわし，ヒビⒷを入れ，ヒビⒷの上をつないでしまい，そこで目変化させながら待ちます。モンスターが集まったら，下から■の範囲の中で全部目変化させて，ヒビⒻを入れておしまい！　チャンチャン。

ROUND 23

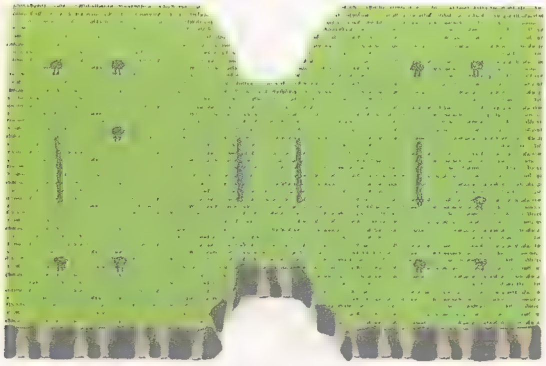
プーカァ：5
全滅点：80,000pts　ファイガー：4
ベジタブル・ターゲット＝？

このラウンドがはじまったら右へ行き，プーカァをプクプクでふくらませてぬけ，ヒビⒶのところでプーカァをかわしてヒビⒷ，Ⓒを入れてじりじりと集め，ヒビⒻを入れて落とします。左側でもヒビの入れかたを変えずにやると楽にモンスターが集まり，右側と同じように全滅できます。

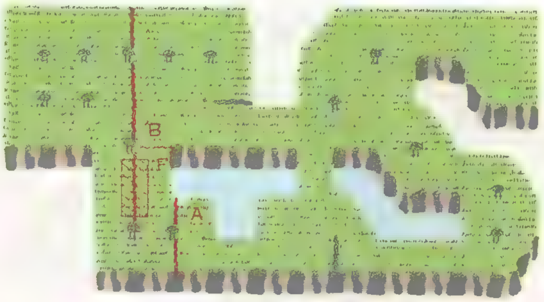
ROUND 24

プーカァ：4
全滅点：30,000pts　ファイガー：4
ベジタブル・ターゲット＝？

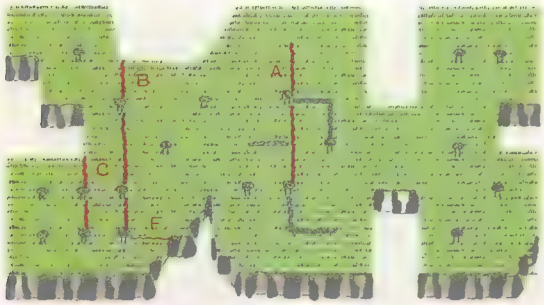
このラウンドの全滅パターンは各自で研究してください。プクプクでできるだけふくらませておい



ROUND 20の攻略法



ROUND 22の攻略法



ROUND 21の攻略法

ROUND 23の攻略法

てうまく一部分をくずせば，全滅の一歩手前まではいきます。

ROUND 25

プーカァ：５
全滅点：80,000pts　ファイガー：５
ベジタブル・ターゲット＝？

すぐにヒビⒶを入れ，そこでせまってくるモンスターを目変化させて少しの間かわし，右からこなくなったら右上に行き，ヒビⒷを入れて下までつなぎ，■のところでモンスターを目変化させながら集めて，ヒビⒻで落とします。このあたりのラウンドでは，パターンどおり実行しようとしても，思いどおりに目変化させることができずにやられてしまうことがよくあります。モンスターの動きをよく見て，攻略しましょう。

ROUND 26

プーカァ：４
全滅点：30,000pts　ファイガー：４
ベジタブル・ターゲット＝？

まず，すぐ上を向いて，上からくるファイガー２匹をふくらませてぬけ，ヒビⒶを入れます。そして，そこでモンスターを集め，ぜんぶが集まり，同時に目変化させたら，右下へおりて，ヒビⒷを入れます。また，そこでⒶのところと同じようにモンスターをみんな集め，同時に目変化させたときにヒビⒻを入れて落とします。

ROUND 27

プーカァ：５
全滅点：80,000pts　ファイガー：５
ベジタブル・ターゲット＝？

このラウンドは，まず，すぐにヒビⒶを入れて右からくるモンスターを目変化させてかわし（ここがむずかしい），右に行けそうになったら（右にモンスターがいなくなったら）行ってヒビⒷ，Ⓒなどをてきとうに入れて，一番右側に入れたヒビでモンスターを集め，左に逃げて，ヒビⒻで落とします。

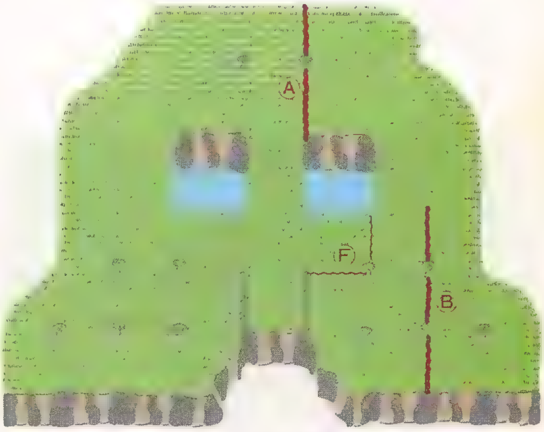
各ラウンドで，全滅をだいたい取っていくと，このあたりまでには100万ptsはかせげます。

ROUND 28

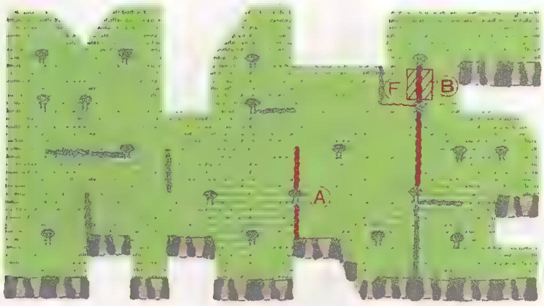
プーカァ：５
全滅点：80,000pts　ファイガー：５
ベジタブル・ターゲット＝？

このラウンドは，くずすところもあまりなければ，モンスターのスピードもとても速く，とにかくプクプクポン連打でクリアするしかないでしょう。

ROUND 24の攻略法



ROUND 26の攻略法



ROUND 25の攻略法

ROUND 27の攻略法

ROUND 29

プーカァ：５
全滅点：50,000pts　ファイガー：４
ベジタブル・ターゲット＝？

まず右下へ行くとファイガーがくるので，それをふくらませてヒビⒶを入れます。そこでモンスターを集めて，全部が目変化しているスキに右に上がり，ヒビⒷを入れ，そのヒビⒷの■部でモンスターをすべて目変化させたスキにヒビⒻを入れてくずします。

ROUND 30

プーカァ：５
全滅点：80,000pts　ファイガー：５
ベジタブル・ターゲット＝？

このラウンドは，目変化させている間に逃げきれなくなって死んでしまうことがよくあります。まずヒビⒶを入れて左からくるモンスターを目変化させ，その間に左へ行って，ヒビⒷ，Ⓒを入れ，モンスターが集まるのを待ちます。集めたらヒビⒻを入れて落とします。

ROUND 31

プーカァ：５
全滅点：80,000pts　ファイガー：５
ベジタブル・ターゲット＝？

このラウンドは，まずタテにヒビを１本入れて，目変化させている間にタテのヒビを中央部にいっぱい入れ，最後に下をつないで図の■部を落とします。ただし一番左，右のヒビを入れるときは上に行かなくてはならないので，気をつけてください。

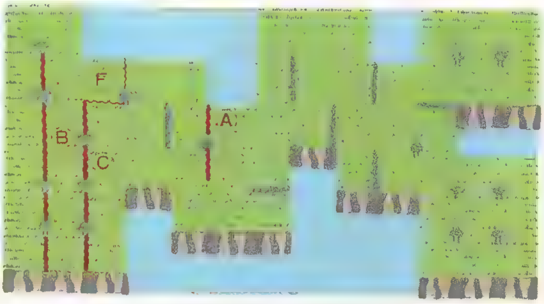
ROUND 32

プーカァ：５
全滅点：80,000pts　ファイガー：５
ベジタブル・ターゲット＝？

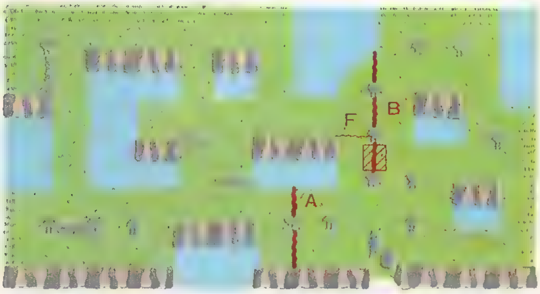
ここはラウンド25とほとんど同じで，落としかたも，ヒビⒶ，Ⓑを入れなくてはいけないところ以外は同じです。このラウンドは，とにかくモンスターが速いし，まわりからうじゃうじゃ目変化してくるので，基本テクニックがないと，クリアしにくいと思います。

なお，ラウンド32以後は，ラウンド17にもどります。

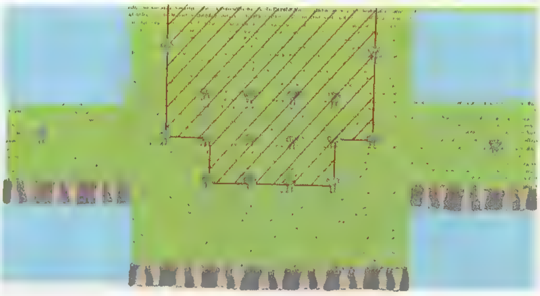
ROUND 28の攻略法



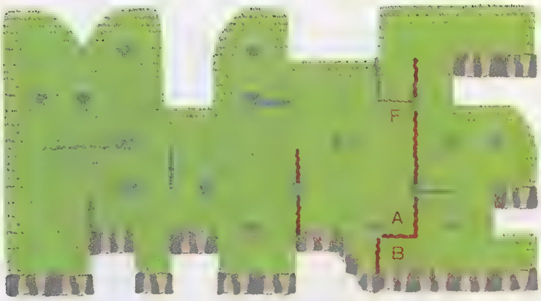
ROUND 30の攻略法



ROUND 29の攻略法



ROUND 31の攻略法



ROUND 32の攻略法

●ディグダグIIのポスター

namco

namco

第5章
ナムコ
ニュータイプ・ゲーム研究

ポールポジション:POLE POSITION/ポールポジションII:POLE POSITIONII/ゼビウス:XEVIOUS
フォゾン:PHOZON/リブルラブル:LIBBLE RABBLE/ドルアーガの塔:THE TOWER OF DRUAGA
パックランド:PAC-LAND/ドラゴンバスター:DRAGON BUSTER/メトロクロス:METRO-CROSS

ビデオゲームは，マイクロプロセッサーを駆使した，最も現代的な映像作品といえるでしょう。
ナムコのゲーム制作のポリシーの中には，新しい分野を開拓する意欲が感じ取れます。
本章では，ゲーム・デザイン，コンピュータ・グラフィクス，サウンド・クリエイトなどの面で，
ビデオゲームの世界に大きなインパクトを与えた，
ナムコのニュータイプ・ゲームについて研究してみましょう。

POLE POSITION

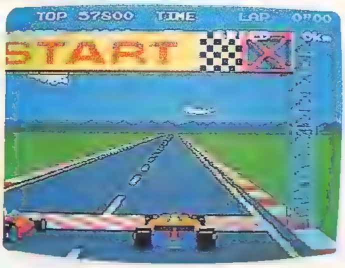
ハンドル，ギヤ，アクセル，ブレーキのみの操作部ではありますが，プレイするたびに新鮮なおもしろさが味わえるポールポジション(発売1983年)。さらにパワーアップしたポールポジションIIも加わり，楽しみも広がりました。一見すると特にテクニックがないようなゲームに思えますが，それは大きな間違いです。今は，すでに幻と化していますが実はポールポジションにも数々のテクニックを満載した『青春を語る８章』という豆本があったのです。今回は，この豆本に載っていたテクニックと新しい情報を織り混ぜて紹介していきたいと思います。

基本テクニック

スタート方法

☆**ポールポジション(写真１)**……スタート前からアクセルをふかしておく。ギヤはＬＯＷでフル・アクセル・スタートし，スピードが160 kmでＨＩにシフト・チェンジする。

☆**ポールポジションII(写真２)**……スタート前からアクセルをふかす（ただし，ホイール・スピンしないように回転数を調節する。これは音でするしかない)。出力＝トルク×10×32≦15000になるようにアクセルを調節。普通は



《写真１》P. P. Iのスタート画面

12000rpmぐらいでスタートして，ホイールスピンさせた後，アクセルを少しもどして回転を合わせ，ＨＩにシフト・チェンジする……。

《写真２》P. P. IIのスタート画面

と，いう方法が良いようです。ポールポジションIIでは他にも最初からギヤをＨＩにし，アクセルをめいっぱい踏みこんで，スタート直後にＬＯＷへ

戻して……という方法もあるようです。

コーナリング

直線コースと違ってコーナーでは車の操作が難しいのです(**写真3，4**)。そのため看板にぶつかったり，他の車と衝突してしまったりして大きなタイムロスとなってしまいます。こういったことをさけるためには

①コーナーの手前でアクセルを戻し，スピードを落とす。

②ハンドル操作に集中してコーナーを抜けた後に加速する。

以上の二つを守ることが重要です。

コースを知れ!

コースを知っていると，知らないとではタイムやスコアに大きく差がでてくるものなのです。つぎにどんなカーブがあるのか知らないと，事前に作戦が立てられないだけでなく，スムーズな走りができません。参考までにコース表示を**写真 5** に載せておくので，読者のみなさんもおおいに活用してください。

《写真 3》P.P. I の左カーブ

《写真 4》P.P. II の右カーブ

▶《写真 5》各コースのマップ。P. P. I は F U J I コース

中級テクニック

■ロイテマン走法

コーナーの手前で他車を抜きたい場合は，ブレーキングを遅らせて，スピードが速いままコーナーに飛びこめばよいのです(**第 1 図**)。

まず，アウト側よりコーナーの手前へクリッピング・ポイントを置いて減速しないで他車のイン側に突っ込みます。他車を抜いたらブレーキングをして車の方向を変え，コーナーのアウト側いっぱいにフル加速で抜けよう。

■ラウダ走法

コーナーの立ちあがりで他車を抜き去る場合は，その立ちあがり加速を効果的に利用するために，コーナー出口に向かうラインを長く直線的に取る必要があります。

そのためにはコーナーの入口では，アウト側へ十分にブレーキングをして突っ込み，コーナーの手前で車の方向を変え，クリッピング・ポイントをコーナーの奥に取り，いっきに立ちあがる方法がよいでしょう(**第 2 図**)。

■プッシュ

ポールポジションをやっていると 2 台の車が道をふさいでいて，全然抜けないことがあります。

ゆっくり前の車にぶつかろうとすると，前の車がびっくりして少し急いで走りだします。

このとき，自分の車のスピードはちょっと落ちてしまうけれど，1 台を前に追いだせば，ずっと抜きやすくなります。

ただし，このテクニックは危険だし，難しいので苦しいときの神だのみ以外には使わないようにしたほうがよいでしょう。

■ソウイング

直線コースでの車線変更，コーナーでのカウンターなど急激なハンドル操作の直後など，あわてて大きなハンドル操作をしがちになります。こんなときはハンドルを左右に細く切って車体が安定するようにします。

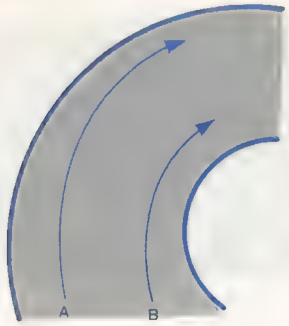
■インベタ

同じスピードでコーナーを曲がると，**第 3 図 A** のラインのようにコーナーのアウト側を走るより，**B** のラインのようにイン側を走った方が早くなります。

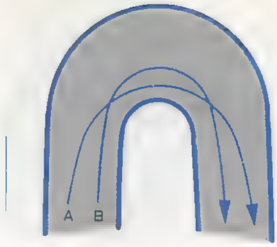
イン側のほうが距離が短いからです。イン側を走る走法がインベタと呼ばれるテクニックです。

《第 1 図》ロイテマン走法

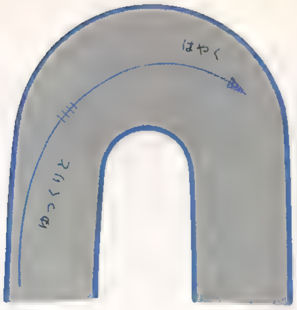
《第 2 図》ラウダ走法



《第3図》インベタ走法



《第4図》アウト イン アウト走法



《第5図》スローイン・ファーストアウト

■アウト イン アウト

車は回転半径が小さいほどすべりやすくなります。そこでコーナリング・スピードをあげるためには回転半径を大きくすることが必要となってきます。

第4図のAのような走行ラインをとって回転半径を大きくすることがポイントです。

はじめはアウト側，中ほどではイン側，コーナー出口ではアウト側を通るため，アウト イン アウトといわれているテクニックです。

■スローイン・ファーストアウト

コーナーは他の車とぶつからないように，しかもスピードのロスが最少限になるように走らなければなりません。

コーナーで車のコントロールがきかなくなるのは，オーバー・スピードと急ハンドルが原因。

そこでコーナーに入るときに十分にスピードを落とすことが重要になってきます(第5図)。

つまり，スローイン・ファーストアウトというわけです。

上級テクニック

ハイ・スコアで，ゴールインを狙うのは，コーナーをどうクリアするかにかかっています。コーナーを制する者はポールポジションを制するのです。というわけで，上級者向けのコーナーリングのハイ・テクニックを紹介します。

■4輪ドリフト

コーナーに他車がいない場合後輪がすべるのを逆に利用して速くコーナリングを行なうテクニックです(第6図)。

①コーナーのイン側についてフル・スロットルで飛び込む。

②ハンドルを即座に内側に切り込む。

このとき，大きくテールが流れる。

③すぐにハンドルを外側に切ってカウンターをあてる。

④アウトいっぱいまで広がってソウイングをしながら立ちあがる。

■慣性ドリフト

コーナーのアウト側に他車がいる場合，ストレートでのスピードによって生じる慣性を利用してアンダーステアを解消するテクニックが慣性ドリフトです(第7図)。

①コーナーのアウト側について少し早めにハンドルをクリッピング・ポイントに向かって切っていく。

②テールが流れだす。

③ハンドルをコーナーのアウト側に切ってカウンターをあてる。

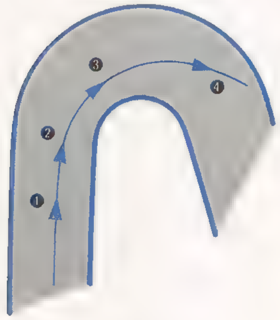
④アウトいっぱいまで広がって立ちあがる。

このとき，よけいなソウイングは避ける。

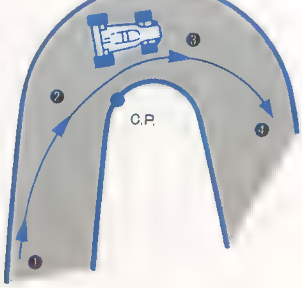
■ブレーキング・ドリフト

コーナーで他車がダンゴ状態になっている場合，ブレーキングで後輪のスライドを誘発させ，いっきに車の向きを変えるテクニックがブレーキング・ドリフトです(第8図)。

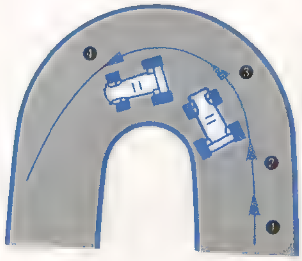
①コーナーへフル・スロットルでつっ込む。



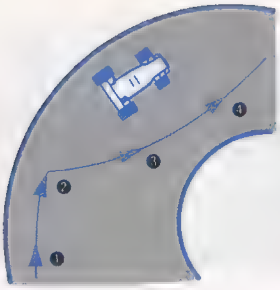
《第6図》4輪ドリフト



《第7図》慣性ドリフト

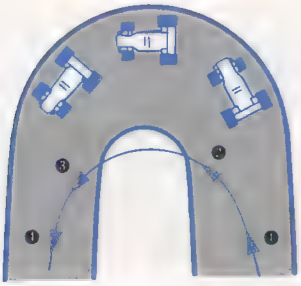


《第8図》ブレーキング・ドリフト



《第９図》タックイン

《第10図》パワー・スライド



《第11図》イン抜き

②アクセルをもどし，前車に追従する。このとき，オーバー・スピードであればブレーキをコツンと踏む。
③ハンドルを内側に切る。テールが流れる。車の向きがいっきに変わる。
④ハンドルを外側に切り，カウンターをあてて立ちあがる。

■タックイン

高速コーナーのアウト側に他車がいる場合に使います。急にアクセルをもどしたり，ブレーキをかけたりすると前輪への荷重が大きくなります。これを利用して車の向きを変えるテクニックがタックインです(**第９図**)。
①前車の後ろまできたらアクセルをちょっとゆるめる。
②ハンドルを内側に少し切る。車は大きくイン側に回る。
③アクセルをふみ込みハンドルをもとにもどす。
④体勢をたてなおす。

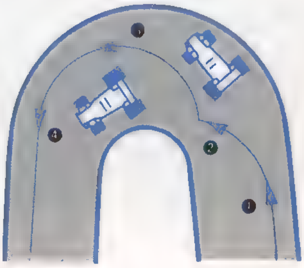
■パワー・スライド

コーナーに低速で入った場合に使います。

コーナーで加速をしつつ小さい回転半径で曲がるテクニックがパワー・スライドです(**第10図**)。
①車のふらつきをなくし，コーナーに入る。
②アクセルをいっぱいにふみ込みハンドルを内側に切る。
③ハンドルをもどし，アウトいっぱいに進む。
④まっすぐに立ちなおる。
注：ハンドルを少し大きめに内側に切ることと，アクセルをベタふみすることがたいせつです。

■イン抜き

コーナーでダンゴになった他車をいっきに抜きさる場合に使います（**第11図**)。
①コーナーぎりぎりまでフル・スロットルでつっ込みアクセルをゆるめる。
②ハンドルをイン側に，めいっぱい切りこむ。このとき，イン側にはみだす。
③ハンドルをアウト側に切ってカウンターをたてアクセルをふみ込む。
④ハンドルをもどし立ちあがる。



《第12図》２段ドリフト

■２段ドリフト

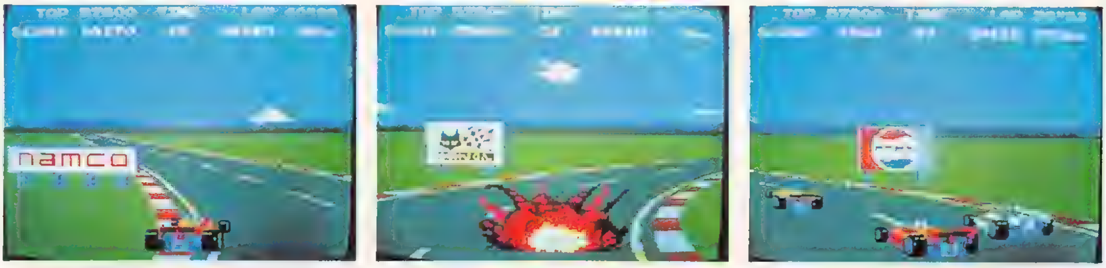
２台の車がアウトとインにいる場合にコーナーを２回のドリフトで抜けるテクニックです(**第12図**)。
①ハンドルをイン側に切ってテール・スライドを引きおこす。
②アウト側の車をクリアーしたらハンドルをアウト側へ切り，カウンターをあて，車体をアウトへ流す。
③すばやくハンドルをインに切り，テール・スライドを引きおこす。
④ハンドルをもどし，カウンターをあてつつ立ちあがる。

ポールポジション情報

①ポールポジションとポールポジションIIのちがいは？
☆IIのほうはコースが四つある。
☆IIのほうが速い。
☆IIの爆発はスゴイ。
☆IIはホイール・スピンがある。
☆IIのマイカーは青い（対抗車も少し違う)。
☆IIには新しい看板がある。
☆IIで64,000点以上でゴールインするとマシンがそのままつっ走ってはるかかなたで爆発する。
☆IIにはターボがついており，なるべく回転数を下げずに走るとトルクが増大する（特にテストコースで有効)

②アクセルとブレーキについて
ペダルの先は扇型になっていて，ふむとボリュームと直結している軸が回るようになっているのです。つまり，アクセルもブレーキもふみ具合いによって変化するというわけです。

③ハンドルについて　その１
ハンドルは０～30度までは反応がおだやかですが，それ以上回すと車がすばやく反応するようにできています。特に90～160度の間が一番反応し，それ



《写真６》コース・サイドのかんばんも，P. P. Ⅰの楽しみ。

《写真７》ゴールするとエミちゃんがチェッカー・フラッグをふってくれる

以上（161度～）回しても車は反応しなくなります。

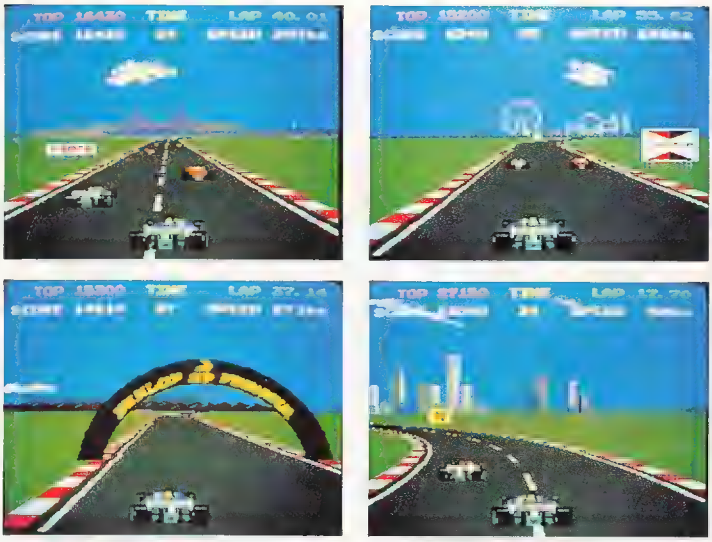
④ハンドルについて　その２

ポールポジションは，今までのドライブ・ゲームと全く異なったハンドリングのため，だれでも操縦できるように中央付近のレスポンスを甘くしたり，直進性を強めたりしてあります。

▷最後に

ポールポジションの設定は，マシンの重量計算，空気抵抗，エンジンのパワー特性，トルク特性，タイヤのキャパシティー等々，物理学的，流体力学的データが，そのままプログラムされているというスゴイものなのです。つまり，数多くの実車テクニックを駆使できるのです。

ところで，ポールポジションでは，自分のマシンの後姿が見えることに不満を持つ人が多いようですが，これによって先行車や後続車との車間距離，コース上の位置，マシンのスリップ状況が一目で分かるということを忘れてほしくないと思います。



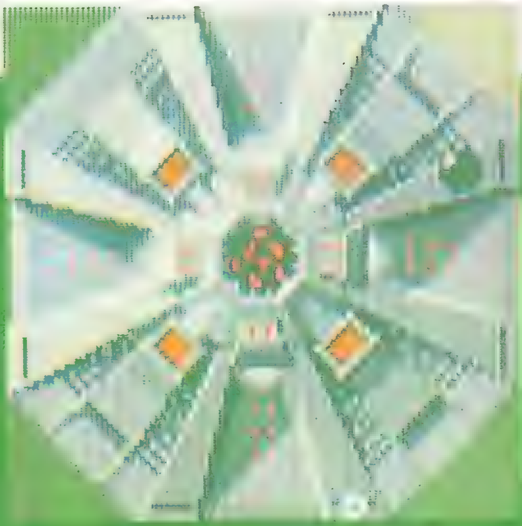
《写真８》P. P. Ⅱのカンバンやダンロップ・ブリッジ

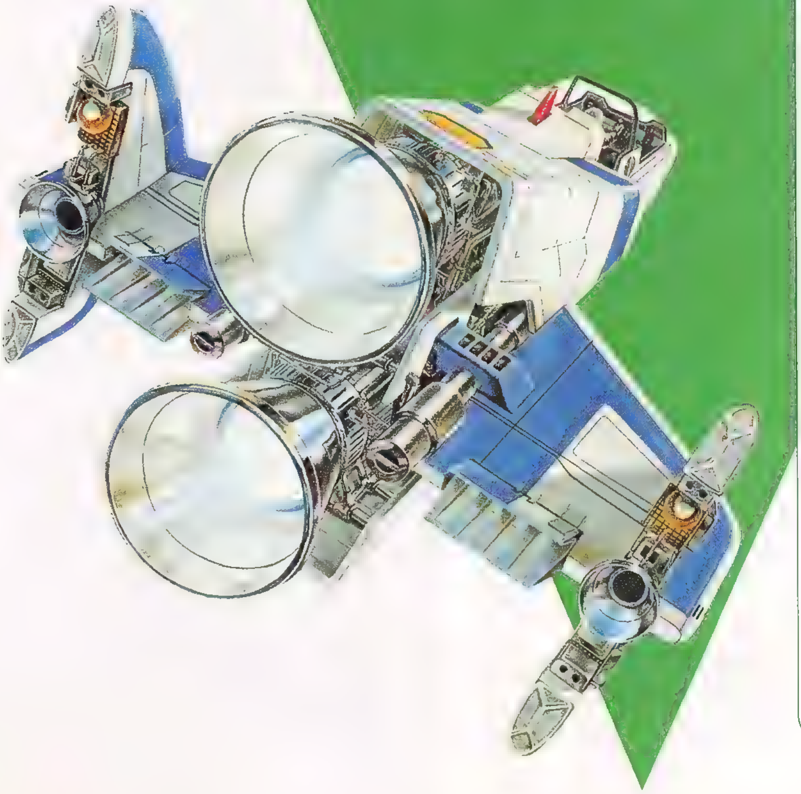
《第１表》　実車との比較表

	F・1レーシング・コンピュータ「ポールポジション」	F・1レーシングマシン「マクラーレン」（1976年）
0→400m 0→100km/h 0→200km/h	7.7 sec 1.4 sec 3.3 sec	9.0 sec 2.4 sec 5.5 sec
最高速度	313 km/h （383 km/h まで調整可）	307 km/h
ブレーキ性能 160km/h→0	40 m （1.7 sec）	79 m
エンジンパワー 最大パワー 最大トルク	610ps/10000rpm 53kgm/8000 rpm	490ps/12500 rpm 41.4 kgm/9000 rpm
車重全備	400kg	752 kg

《写真９》何ったってすごいP. P. Ⅱのクラッシュ・シーン

XEVIOUS ゼビウス





美しいグラフィックス，あまりにもスムーズで，多彩な動きを見せる数々のキャラクター，そしてナゾを秘めた隠れキャラクター……。1983年に登場したXEVIOUS（ゼビウス）は，「プレイすればするほどナゾが深まる」というキャッチ・フレーズどおりに，ゲームの世界にまったく新しいスタイルを創造したばかりか，「ゲーム・デザイナーからの，プレイヤーに対するメッセージ」という，音楽や文学等と同じような文化媒体（ぶんかばいたい）ともいえる地位をきずきあげた作品です。

このゼビウスを中心としたレコード，ビデオ・テープ，ビデオ・ディスクなどが続々と発売されたことから見ても，そのパワーは，すさまじいものがあります。

本記事では，このゼビウスの持つすばらしさを引きだしてみたいと思います。

Story of XEVIOUS

はじめに

ＸＥＶＩＯＵＳ（ゼビウス）というゲームが制作されるにあたって，まず三部に分けられたＳＦ小説が書かれていたことは，意外に知られていません。リアルタイム・ゲームとしてのおもしろさに加え，ミステリアスな展開を見せる隠れキャラクターの存在など，このゲームの際だった人気と魅力は「アドベンチャー・ゲーム」としてじっくりと制作された結果といえるでしょう。

では，『ファードラウト』と題された，ＸＥＶＩＯＵＳの原本ともいえるＳＦの要旨をお読みください。

なお，カット写真はＸＥＶＩＯＵＳ開発時のキャラクターのイメージ・スケッチです。

ファードラウト　第一部『ガンプ』

一万数千年前の地球……

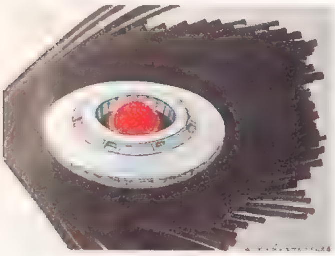
注：我々が戦っている相手は生体コンピュータ「ガンプ」だ

地球上には三つの大陸があり，人類の住む南大陸と北大陸には，多くの「ファルラ」（運営機関＝現在の政府）が存在した。「ファルラ」どうしは対立することもなく，高い生活水準を保っていた。

そんな中，まず南大陸の「ガルブ・ファルラ」が「ファルラ」の統一をはかった。南大陸では各々の技術交流が行なわれ，その発展には目ざましいものが見られた。

その結果，北大陸でも機関統合が行なわれ，地球統合機関「ヴィン・エネ・ファルラ」が成立した。首府は南大陸「オーラ・ファルラ」の首府「ビューアム」に決定された。代表者「ルッグ」による統合宣言が発せられたこの年は，ＲＣ（レド・カペ＝統合世紀）元年と定められた。

技術交流により飛躍的な進歩を遂げている地球の科学水準であったが，ＲＣ48年，20才の若き天才「オスト・クラトー」博士により，以来１万数千年にもおよぶ宇宙スケールの大変革の引金ともなった発明「生体内ＤＮＡ操作」が完成された。



ＲＣ57年，「オスト・クラトー」博士は，発明した技術をもとに「バイオ（生体）コンピュータ」を完成，ＲＣ59年に生まれた彼の息子「ラスコ」の脳細胞をコピーし，翌60年には入力された情報量に合わせて増殖する人工脳を作りだした。

この年，現代でいう電子技術の大家である「コルベン・グルーク」博士は「クラトー」博士と共にバイオコンピュータ研究機関を設立，本ストーリーの重要なキャストである「ガンプ」（人工脳を発展させたもの）の製作に取りかかった。ＲＣ69年「ガンプ」は完成し，ＲＣ75年までには個人用としての利用，さらには恋人とか話し相手といった疑似人格をさえ植え込まれるようになった。

同年，無節操に多重人格化する「ガンプ」に歯止めをかけるべく，疑似人格を否定するプログラムが「ガンプ」にインプットされた。ところがこの結果，「ガンプ」は自己の存在すらを疑いだしてしまったのである。ある種の自覚ともいえる「ガンプ」の変化に気付いたマトリクス提供者である「ラスコ・クラトー」は，それを固定化した。こうして「ガンプ」はついに自ら考え，行動する力を持ったのである。

ＲＣ78年「ガンプ」は地球に氷河期がやってくることを予言する。「ガンプ」の存在によりかかって弱体化していた運営機関は，何の手だても打てず，「ガンプ」が提案する人類の一時的移民に従う結果となった。それは，「ガンプ」が自らに従う人間をよりわける手段として考えた計画であった。

「ガンプ」内には，もともと人間のためになる道具としての基本的行動プログラムがある。しかし，自覚を持つにいたった「ガンプ」は，体力，能力，判断力，記憶量などに限界のある非合理的生物，人類の幸福は優れた存在（「ガンプ」）による絶対支配こそ最良の方策であると考え，その行動の障害になる「不適合者」をより分けるための手段がこうしたかたちであらわれたのである。

「ガンプ」は，人類を移民させるために，「アウス」，「シオウス」，「オリウス」，「ゼビウス」，「レフウス」，「ファーウス」と名づけられた，人類生存に適した星を選びだした。

「ガンプ」は，自分が人間によって作られたことにコンプレックスを抱き，自分自身から自分を作り出すことを考えていた。そして移民たちに「ガンプ」のコピーである「レプリカ」を持って行かせるのである。この「レプリカ」は，「ガンプ」が内部で研究した物質具現化理論によるＸ，－Ｘ，Ｙ，－Ｙ，Ｚ，－Ｚの６地点，つまり移民先の星に置かれ，ＥＳＰ波を発生しその交点「地球」でエネルギーを固定化することができるものであった。

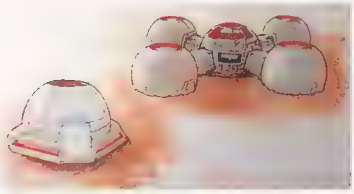
もっと近くに人類生存に向いた星があることを発見した「ガンプ」のマトリクス提供者「ラスコ」はじめ，「ラス

コ」の幼なじみで「ヴィン・エネ・ファルラ」代表の娘でもある「フィリエ・トアルド」(気象研究家)，「ガンプ」の製作者「グルーク」博士，同博士の助手「ミサト・マクレム」等「ガンプ」に疑いを持つものは，ＥＳＰによる「ガンプ」の攻撃にもめげず対抗し，「デバズ」というコンピュータにより「ガンプ」の分析を行なった。また，彼らは「バグルス」という地下組織を結成した。

「ミサト」は，現代のコンピュータに近い電子機器で作られた電子コンピュータ「ハーロー」を作り出していた。この「ハーロー」を使い，「ラスコ」は六つの移民先の星が１万数千年後に地球を中心とした６方向に位置することをつきとめる。それは「ファードラウト」，後に「ヘキサクロス」と呼ばれる現象であった。

ＲＣ80年，移民は開始された。同年中ばには，地球にもっとも近い「ゼビウス」への移民予定者と「バグルス」のメンバー，それに北大陸の有知識層だけが地球に残る人類のすべてであった。

最後の移民団が「ゼビウス」に向けて出航したあと，「ガンプ」から隔離された会場で「ガンプ」の陰謀が「ミサト」によってあばかれた。「ラスコ」は「ガンプ」を問いつめたが，「ガンプ」は「ラスコ」をも人格統制し，１人乗りの宇宙船で移民団のあとを追わせた。



「ガンプ」にとって地球に残った人類は「不適合者」であり，彼らに対する意欲はない。「ガンプ」は，地球における活動を次第に低下させてゆき，ついには南大陸の「バグルス」による直接破壊活動により機能を停止させられてしまうが，その寸前ＥＳＰを放射して六つの星にある「レプリカ」たちを「ガンプ」として覚醒させるのであった。このとき，同じマトリクスを持つ「ラスコ」は宇宙船内で覚醒する。「ガンプ」は彼に自己の思いと計画を伝えるのだが，彼の拒否に会い，宇宙船の機能を止め，宇宙の標流者としてしまった。

「ガンプ」なきあと，地球は再び栄えようとしていたが，「ガンプ」は六つの「レプリカ」のＥＳＰを集中し，地球に残った「不適合者」を抹殺しにかかる。攻撃を受けた者の中に「フィリエ」がいた。彼女の悲鳴は「ラスコ」に潜在していたＥＳＰ能力を開放させ，「ラスコ」を地球へテレポートさせて「ミサト」，「フィリエ」ら，新たにつくられた北大陸運営機関「レプケ・ファルラ」のメンバーを「サイコバリア」によって守ったのである。

地球には，少数ながらも人類が残ったのである。

かけたが，「ラスコ」のマトリクスの一部を受け継いでいるため，共振反応を起こし，「ガンプ」の存在を認識するが，意識をも破壊され，植物人間となってしまった。さらに，「ミル・フラッタ」には，「ガンプ」のエネルギー波による犠牲者が出はじめた。

「アッシュ」は「ガンプ」による地球への干渉を感じ取り，「イヴ」にも「ガンプ」と対抗する力を持たせるために「ラスコ」のマトリクスを埋め込んだ。

「シン・トモカウ」を調査に向けた宇宙研究所は「アッシュ」の力を借り，蘇生に成功。「ガンプ」の実態をつかんだ。

「アッシュ」は，4000年も続いている「ラスコ」のマトリクスである「ガンプ」の脅威を伝え，「ガンプ」に対抗すべく生体である「ムー」と，非生体（合成樹脂と電子部品のかたまりであるアンドロイド）「イヴ」を「ゼビウス」星に向けて送ることを決めた。

「ガンプ」は氷河期で寒冷化したであろう地球を活性化するために，「ミル・フラッタ」のメンバーの命をうばった，あのエネルギー波を送り続けていた。そのため，地殻の変動は続き，「レプケ」(北大陸)は水没，南大陸は分裂をはじめていた。

「アッシュ」は水没してしまうが，「ガンプ」とコンタクトし，地球への干渉を停止させる使命を帯びた「ムー」と「イヴ」は「イル・ユース」を駆って「ゼビウス」星へ，また，「ケイ」は南大陸に移り，その血統を地球に残していくこととなった。

幾千年かの時が過ぎ，「ムー」たちの「イル・ユース」は「ゼビウス」星へと近づいた。生体である「ムー」は，航行中，当然生体活動を低下させられていたが，「ゼビウス」星の「レプリカ」のＥＳＰ圏内に入ったことを知った「イヴ」(アンドロイド)は，「ムー」を覚醒（か

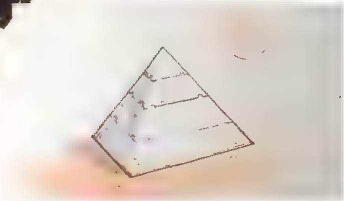
ファードラウト　第二部『ゼビウス』

「ガンプ」が地球人を宇宙移民させてから4000年ほどの月日がたった。「ガンプ」が予告したほどではないが，小規模の氷河期が地球をおそったが，人類は文明を守り続け，地球上に栄えていた。

南大陸は「バグル」と呼ばれ，北大陸「レプケ」にはコンピューター「アッシュ」(デバズがマイナー・チェンジされたもの）を中心に，機械文明が発達していた。

「レプケ」の警察機構のスペシャリストは「ミル・フラッタ」と呼ばれ，中でも最も優秀なチーム「ミル・フラッタ・クルト」(イル・ユースという通り名のほうが有名な飛行物体)には，「ラスコ」と「ミサト」の末裔である「ムー・クラトー」がキャプテン，その双子の妹「ケイ・クラトー」が作った女性型アンドロイド「イヴ」が助手として乗組んでいた。「ムー」と「ケイ」には，それぞれ「ラスコ」と「ミサト」のマトリクスが「アッシュ」により植付けられていた。

「ミル・フラッタ・ソピア」のキャプテン「シン・トカモウ」は地球に向けて六つの地点から発せられる六つの電波（「ガンプ」によるもの）の調査に出



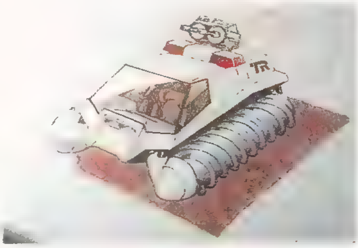
くせい＝目をさますこと）させた。

「ガンプ」は「ムー」が覚醒するにしたがい，なつかしいものに触れている思いを感じていたが，これはあり得ないことだが，マトリクス提供者の「ラスコ」の意識であることを理解した。

「ガンプ」は「ラスコ」のマトリクスを持つ「ムー」の意識と触れ合うと，「ゼビウス」星へテレポートさせる。久々に話し相手を得た「ガンプ」は自らが理想とするところを語るが，「ラスコ」のときと同じように「ムー」は反対する。「ガンプ」は自己を地球上に再現し，合理的な（人格統制をされた人間のみを相手にした）地球を作りあげることを目的としていた。地球の活性化もそのためであり，「ファードラウト」(ヘキサクロス）のときのＥＳＰ波集中の核となり，地球上に「ガンプ」が再現しだときにはメモリとして作動する「ソル」もすでに送り込んでいたのである。

さて，「ムー」は「ガンプ」が非適合者を収容するために作った建物に入れられた。「ガンプ」の計画的な人間生産にもかかわらず，突然変異的に「ガンプ」の人間統制を受け付けない非適合者も少数ではあるがいたのである。「ムー」は建物を構成する物質が意志の力で変化することを知り，となりの部屋にとじこめられた「ミオ・ヴィータ」という「ガンプ」のいう非適合者を知る。

すでに「ムー」から地球上に人類が生存していることを知り，武力を用いても人類を支配，あるいはせんめつすることを決心していた「ガンプ」は，操縦者を失い，「ゼビウス」星へ慣性飛行で向かってきた無人の「ミル・フラッタ・クルト」を捕獲した。地球人類の力量を知るために調査した「ガンプ」は，主要なコントロール部分も電子部品しか用いず生体コントロールのない機を前に，技術的退化を感じる。すべてが電子機器の「イヴ」の存在も「ガンプ」は見逃がしてしまうのである。



「ムー」と「ミオ」は2人で「ガンプ」をたたくことを決意する。ＥＳＰを使って建物の外へ出た2人に，「ガンプ」のセンサーの役目を持った「トーロイド」が飛来し，非適合者鎮圧用の「タルケン」が続いた。

「ムー」はやむなく「タルケン」と戦うことを決意し，1機の「タルケン」のコックピットを撃ち抜き，占拠すべくキャノピーを開けた。そこで「ムー」が見たものは頭蓋骨が外され，コードが脳に埋め込まれた適合者の姿であった。

「ムー」は使命以上の怒りを「ガンプ」に覚え，「ミオ」の操縦する「タルケン」で，「ゼビウス」の「レプリカ」本体を目指した。

「ガンプ」はかつてなかった人類の反抗に「ゾシー」を発進させるが，「ミオ」は「ゾシー」を振り切り，巨大な八角柱の形状を持つ「レプリカ」本体へとせまっていった……。

「ミオ」を乗せ「レプリカ」へと向かう「タルケン」。しかしエネルギー弾「スパリオ」は通用せず，体当たりで外壁を突破する。レプリカ内部は増殖し，今ではその母体「ガンプ」より大きくなっていた。「ムー」は「ガンプ」が間違っていることを説くが，「ガンプ」の信念は変わらない。「ムー」は，「ガンプ」を破壊する以外に道のないことを悟る。「ガンプ」のＥＳＰ攻撃に対し「ムー」は熱反応爆弾で反撃するが，「ガンプ」のＥＳＰバリアによって封じこめられてしまう。死の寸前に2人は「イヴ」のＥＳＰバリアによって救われ，二つのピラミッド状のものに守られた「タルケン」でレプリカの外壁から離脱した。イヴの操縦するその乗りもの「ゼプ・ナイト」に移った「ムー」に「イヴ」は，これまでのことを語る。「イヴ」はケイによって「ムー」と同じマトリクスを埋め込まれ，「ガンプ」に気づかれることなく「ガンプ」の能力を引き出すことができるようになっていたのである。「ゼプ・ナイト」も，もう一つの「キャス・ナイト」も「ガンプ」のＥＳＰを集中固体化させ具現化させたものだった。

「イヴ」は「ガンプ」と闘うための「データ」を収集していた。これを利用すれば，いつの日か「ケイ」の子孫たちによって「ガンプ」を倒すことも不可能ではないはずだ。

「ゼプ・ナイト」と「キャス・ナイト」は向かい合わせにドッキングして「シオ・ナイト」となり，反乱分子と共にゼビウスから姿を消した。

ファードラウト　第三部『ソル・バルウ』

注：ここは近未来の地球

21世紀。発達したロボット文明はすべての労働から人間を解放し，人々は無気力でのんびりとした生活を送っていた。スペース・コロニーへの移民により，もはや人口問題にもわずらわされることはなかった。

人類は太陽系すべてに有人宇宙船を送っていたが，その中に知的生命体を発見することはできなかった。一方，過去に現在をしのぐ文明が存在していたことは除々に認められつつあった。研究家グループ「ＭＡＲＳ」の一員「ブライアン・メイヤー」はペルーのナスカ高原の地上絵を研究していくうちに，1999年に飛来した大いん石群の不思議につきあたる。ブライアンの盟友でもある地質学者「村本さやか」によれば30以上の落下があったはずなのに，その痕跡が一つもないのである。

連合空軍第一空隊のジョン・ポール・ファーガソンは，アマゾン上空でＵＦＯに遭遇する。こうした報告は近年多くなっており，それはドーナツ状ＵＦＯと，半球に八つの突起物がでたオクトパスと言われるタイプ（ゾシー）の二つに分かれていた。

地質調査を続けていた「さやか」は，ナスカ高原の地中に，搭のようなものを見つける。それらは全部で８個あり，きれいに２×４の矩形上に並んでいた。

地中の「タワー」が発掘されはじめた。それは八角柱の水晶体の先を面とりしたような形であり，特殊な金属製でＸ線も受けつけないものであった。

ケイの末裔である「ブライアン」がタワーの前に立つと，ブライアンの意識がタワーと共振効果を起こし甲高い音を発した。このことによりブライアンは，タワーが何かを待ちつづけていることを認識するのだった。共振したタワーにはドーナツタイプのＵＦＯが飛来し，タワーから光を受けて飛び去っていった。

地球外生物との戦闘隊である「J. P」たち第一空隊は，ナスカ高原でオクトパスを発見し追跡するが，ちょうどその時，破壊的な大いん石群が南アメリカ一帯を襲う。巨大な八角柱が地上に落下して建造物を破壊し，その後痕跡もなく地中に沈んでしまったのだ。時を同じくして，色々なものが地球にやってきた。ビートルのコードネームが与えられた新しいタイプのＵＦＯは，「J. P」たちをエネルギー弾で攻撃してきた。

ブライアンとさやかは何かに呼ばれているような気がして，発掘した「タワー」の下へ行く。そこへ正八面体の飛行物が飛来し，二つのピラミッド型のものに分かれて散っていった。ブライアンとさやかはそれが味方であり，二人を運命的につなぎあわせるものであることを感じるのだった。

南アメリカは人の住まない土地となり，半球状に地上に固定されたもの(コード・ネーム＝ドーム：ログラム)が，選択機能を持ち，人間と人造物にのみ作用するエネルギー弾を発射して，破壊活動を始めていた。連合空軍の攻撃も空しく，南アメリカはあっという間に地球人以外の力に侵略されてしまったのである。

ＵＦＯとの遭遇以来，ブライアンとさやかはその潜在的な力により，二人の精神を集中して認識域を拡大しようとしていた。二人は，ゼビウスから脱出した「シオ・ナイト」にテレポートし，「ムー」と「イヴ」からこれまでの戦いの歴史を聞くのであった。

第一空隊で戦闘を続ける「J. P」と「デビット・ウッド」はビートルを追うが，ビートルのものより高速で大きなエネルギー弾により，墜落させられてしまう。このエネルギー弾の本体を追った「デビット」の前には，五つのドームが並んだようなもの（コードネーム＝ドーム・アレイ：ボザログラム）が現われて行く手を阻むのだった。墜落中に意識を失った「J. P」はイヴに助けられ，「ガンプ」の攻撃を知らされる。

なすすべを無くしていた連合軍にとって「ムー」は救世主であった。彼らがゼビウスより持ちかえった技術により「ソル・バルウ」(ムーたちの時代の言葉で「太陽の鳥」即ち不死鳥）計画が進行し，ラスコのマトリクスを持つ者が軍に集められていった。

ミサトやケイのマトリクスを受け継いだ「パット・マクナリー」も，その１人として軍に徴用された。

ソル・バルウ計画は，「ガンプ」のレプリカのある星が六つとも直交する「ヘキサクロス」までに，ゼビウス軍の橋頭堡を破壊して南アメリカを制圧する計画であった。このためにパットの手によって，「イヴ」をシステムの中核として流用したコンピュータ「ブリタータ」が作り出された。またブライアンとさやかの意識集合体がＥＳＰキャップ(ＥＳＰを集中して固定化したもの。外部から意志を働かせることにより，ＥＳＰが放出される）を作り出すほどに成長し，「ブリタータ」の能力をより増大させていった。

第一空隊として戦いつづけていた「アレン」と「J. P」はやがて撃墜されてしまうが，予想以上に進歩した「ブリタータ」のＥＳＰ機能によってテレポート生還する。戦闘機「ソル・バルウ」も数機が完成し，アレン，J. P，ムーの３人がパイロットとして出撃した。「ガンプ」が人間支配を開始してから一万数千年の時を経て，人類は初めて「ガンプ」に勝利する可能を持つに至ったのだ。

３機のソル・バルウの発進を前に，「ブリタータ」から外されたイヴは１人愛機「イル・ユース」のかたきをうつため無断発進していく。コクピットの中で，イヴは「ケイ」に「ミサト」に「アッシュ」に，「ガンプ」の野望を打ち砕くことを誓うのだった――。(完)

遠藤雅伸　作

HOW TO PLAY

●８方向レバーでソルバルウを操作し，地上，海上，空中の敵を破壊しつつ進攻するゲームです。
●ゲームがスタートすると地上の風景は，画面手前のほうへスクロールをはじめます。
●ソルバルウは，地表用攻撃兵器（ブラスター）と空中用攻撃兵器（ザッパー）の２種類をもっており，それぞれのボタンにより操作します。
●ブラスターは１度に１発，ザッパーは３連射が可能です。
●ソルバルウの前方には，ブラスター用の照準が常に表示されており，真下に破壊可能物があるときに四方が赤く点滅します。また，ブラスターを発射すると地上に固定された照準が残り，そこにブラスターは落下します。
●敵の攻撃兵器の機能は，形態によって定められています。
●地上はゲームスタート直後は森になっており，つぎの森の画面が現われるまでが１エリアです。以後，エリアの境目には，森の画面が現われます。
●各エリアの70%の位置まで到達できないでミスした場合は，そのエリアの最初から再スタートとなります。それ以外の場合は，次のエリアへ進みます。
●エリアが進むと，敵浮遊要塞アンドアジェネシスが出現します。ジェネシスの中心部コアにブラスターを命中させると，ジェネシスの機能は停止します。又，四つの砲台アルゴもブラスターで破壊できます。ジェネシスのポイントは，4000＋破壊した砲台×200です。
●得点が20,000点と60,000点に達すると，ソルバルウが１機ずつ追加，さらに60,000点ごとに１機ずつ追加されます。
●ソルバルウが全滅するとゲーム・オーバーです。

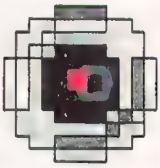
キャラクター・インフォメーション

ＸＥＶＩＯＵＳには，26種ものキャラクターが登場します。その一つ一つに，コード・ネームが付けられており，もちろんその性能や性格がキッチリと設定されています。単に破壊すれば得点が入るというものではないのです。

トーロイド（フリート）
TOROID（fleet）

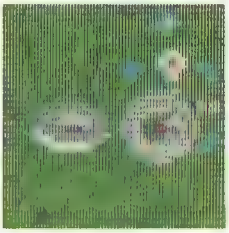
ポイント　30

コードネーム……
コイン



ゼビウス軍の無人偵察機。攻撃力はほとんどないが，直接ぶつかると「ソルバルウ」は破壊されてしまう。また，弾（スパリオ）を発射してくるものもあるので要注意。雑魚（ザコ）とはいえ，深追いは危険。

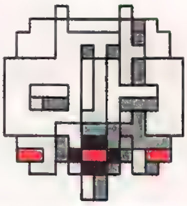
動きは「ソルバルウ」を追いかける性質があり，「ザッパー」の速射でなぎたおすことができる。



タルケン（スカウトシップ）
TORKAN（scout ship）

ポイント　50

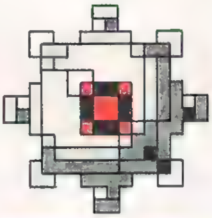
コードネーム……
ビートル



「ガンプ」の非適合者鎮圧用対人戦闘機。攻撃後コクピットがクルリと転回して退却する。動きが目まぐるしいので気を取られやすいが落着いて敵の弾に注目していれば「ザッパー」で撃破できる。タルケンには「ガンプ」の手でコードを脳に埋込まれた適合者が組込まれている。

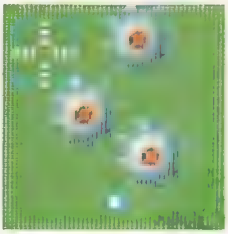
ゾシー（デスクワット）
ZOSHI (death squad)

ポイント　70〜100



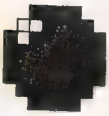
コードネーム……
オクトパス

近未来の地球上にＵＦＯとしてもあらわれたゼビウス軍の無慣性飛行体。半球に八つの突起物が出ており，回転しながら「ソルバルウ」を攻撃してくる。やりすごしたところで安心するとインケンにも後方から逆襲してくる。



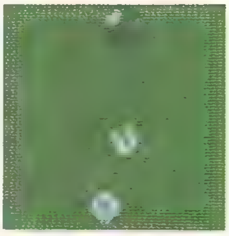
ザカート（エナジーランチャー）
ZAKATO (energy launcher)

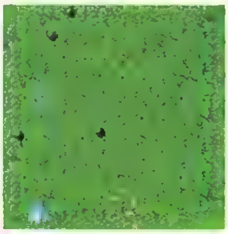
ポイント　100〜300



コードネーム……
テレポーター

テレポートを利用した攻撃機で黒一色。突然空中に出現するが，その直前わずかなきざしが見える。出現と同様に突然消失するが，同時に弾が発射される。弾の発射タイミングは２種類ある点にも注意。きざしをつかみ，早目に攻撃することがコツ。



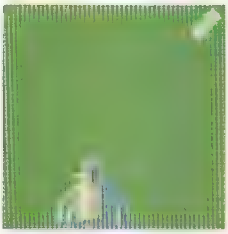


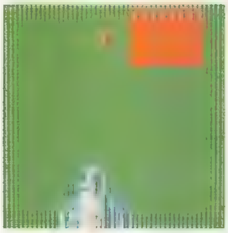
ギドスパリオ（エナジーブラスト）
GIDDO SPARIO (energy blast)

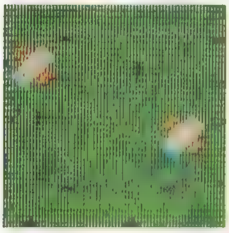
ポイント　10

コードネーム……
ロングレンジザッパー

めっぽうスピードが速く，いきなり出くわすとビックリするが，エネルギーの集中が甘く，「ザッパー」を小きざみに発射すれば相殺できる遠距離弾。

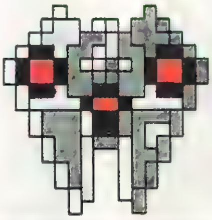






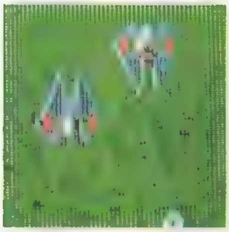
カピ（デフレクター）
KAPI (diflector)

ポイント　300



コードネーム……
ラムパス

タルケンの延長上にある戦闘機。連射機能が追加されている。その分，タルケンにくらべるとスピードがおそくなっている。

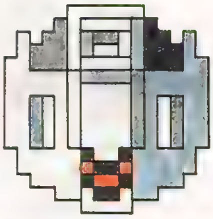


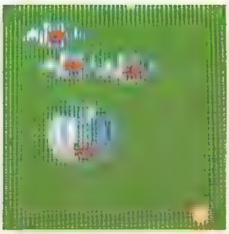
テラジ（ディストラクター）
TERRAZI (destructor)

ポイント 700

コードネーム……
リムロイド

カピの改良機。急速飛来し，弾をバラまいて急速退却する。めっぽう強いので要注意。出現と同時に「ザッパー」で破壊するのが得策。



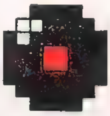


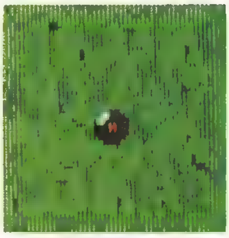
ブラグザカート（エナジーブラスター）
BRAG ZAKATO (energy blaster)

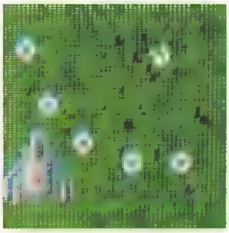
ポイント 600〜1,500

コードネーム……
クラッカー

ザカートのテレポート能力をそのままに，多弾化に成功したゼビウス軍最強の兵器。消失と同時にソルバルウに向けて５発の弾が扇状に発射される。ザカートとのちがいは，中央部が赤く点めつすることだ。





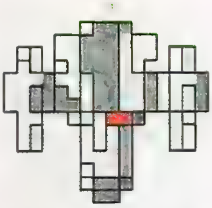


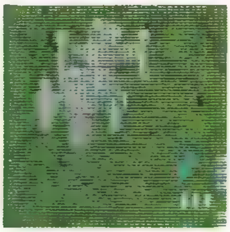
ジアラ（スピナー）
JARA (spinner)

ポイント 150

コードネーム……
スピナー

きりもみ回転をしながら突っこんでくるトーロイドの高速型兵器。トーロイド同様弾を発射するものと，しないものとがある。



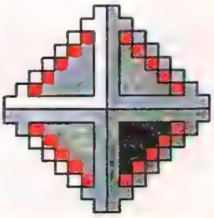


シオナイト（エスコート）
SHEONITE (escort)

ポイント 破壊不能

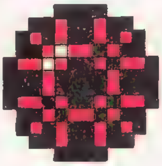
コードネーム……
シオナイト

「ゼプ・ナイト」と「キャス・ナイト」とがドッキングした正八面体の飛行物体で，「シオ」とはゼビウス語の２という意味がある。ゼビウス星からテレポートによる脱出をした「ムー」たち（ガンプに対する反乱分子）が搭乗している。



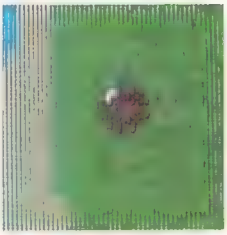
ガルザカート（エナジーボンバーダー）
GARU ZAKATO (energy bombarder)

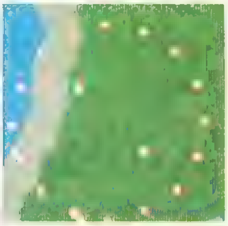
ポイント
本　体 1,000
分裂後　500



コードネーム……
ブルズアイ

ザカートの弾発射能力を20発にまで高めた兵器。重量増加のため，テレポートによる空中出現はできないが，放射状に発射される20発の弾は，十分な攻撃力を持つ。赤く点めつする網もようが目印。



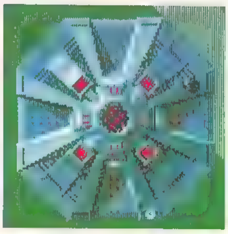


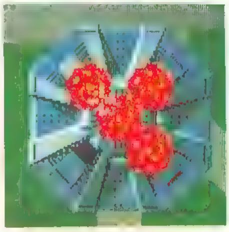
アンドアジェネシス（マザーシップ）
ANDOR GENESIS (mother ship)

ポイント コ　ア 4,000
アルゴ 1,000

コードネーム……
アドアーギレネス

敵「ガンプ」の本体ともいえる「ブラグザ」を核に持った浮遊要塞で，4個のアルゴを持ち，近づくとソルバルウを激しく攻撃してくる。また，周囲には「ザカート」，「ブラグザカート」，「ガルザカート」といった強力な兵器が展開する。



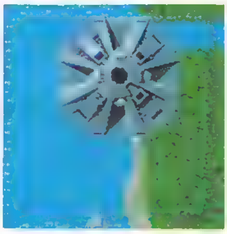


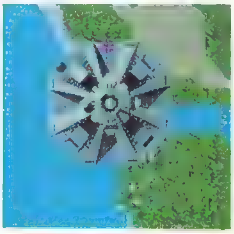
ブラグザ（クリスタル）
BRAGZA (crystal)

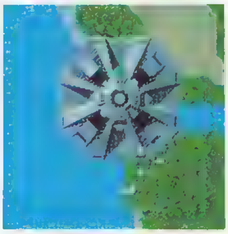
ポイント 破壊不能

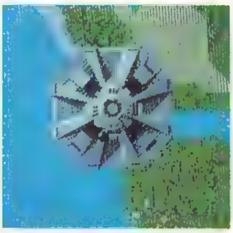
コードネーム……
パイナップル

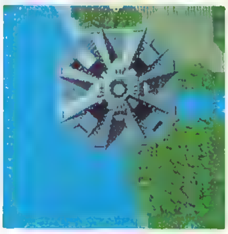
「アンドアジェネシス」が破壊されたあと，後方へ逃げていく。ブラグザがエネルギー化した輝体。

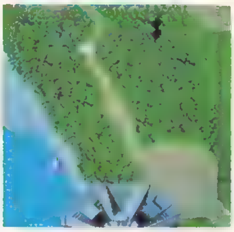


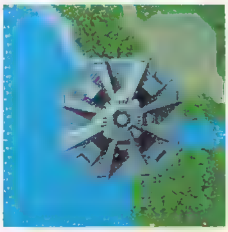










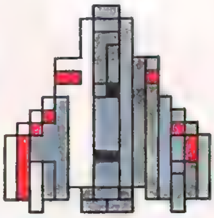


バキュラ（レジスターシールド）
BACURA (resistor shield)

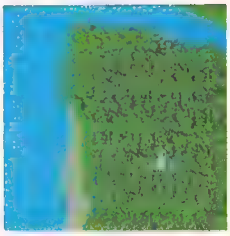
コードネーム……
フライングボード

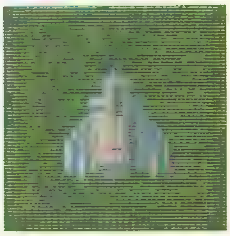
ゼビウス軍の新素材。建材でありながら，エネルギーが集中されているため，自ら飛行することも可能。「ザッパー」を256発当てることが唯一の破壊方法である。

ソルバルウ（スペースクラフト）
SOLVALOU (spacecraft)



「ガンプ」がくり出してくるゼビウス星の兵器に対抗し得る唯一の戦闘機。「ソルバルウ」（「ムー」たちの時代のことばで「太陽の鳥」すなわち不死鳥）計画のもとに製作着手された。



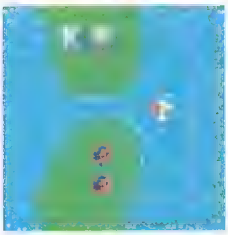


スペシャル（ボーナスフラッグ）
SPECIAL (bonus flag)

ポイント 1,000
＋
1機追加

コードネーム……
フラッグ

最も重要なキャラクター。4個所あるSPECIAL FLAG ZONEを「ブラスター」で爆撃することにより出現する。出すと1,000点，その上を通過すると「ソルバルウ」が1機追加される。

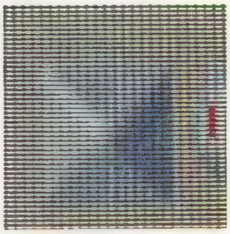


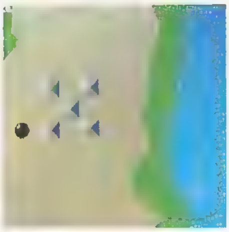
バーラ（エナジーステーション）
BARRA (energy station)

ポイント 100

コードネーム……
ピラミッド

エネルギーを蓄えているピラミッド。



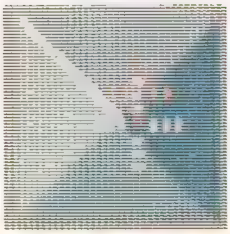


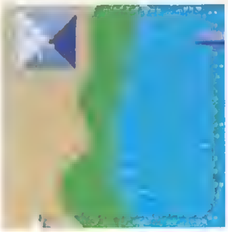
ガルバーラ（エナジーベース）
GARUBARA (energy base)

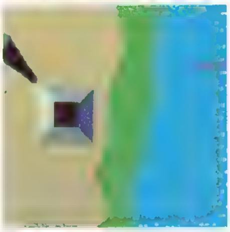
ポイント 300

コードネーム……
ビッグ

エネルギーを蓄えるピラミッド。下部がバキュラで作られているので上部のみ「ブラスター」で破壊できる。





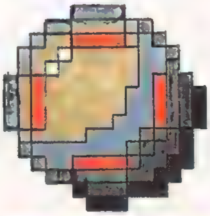
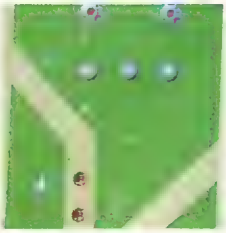


ゾルバク（ディテクタードーム）
ZOLBAK (detector dome)

ポイント 200

コードネーム……
スカイライト

ゼビウス軍の情報収集システムで，赤い帯が点めつしている。これを「ブラスター」で破壊すると攻撃してくる敵の難易度が下がる。自分から攻撃することはない。

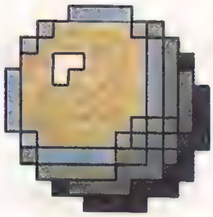
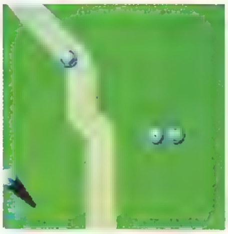



ログラム（スフィアーステーション）
LOGRAM (sphere station)

ポイント 300

コードネーム……
ドーム

ドーム型をしたエネルギー弾発射器。近未来の地球にゼビウス軍が送り込み，人間あるいは人造の建造物のみに作用する選択的効果を利用した破壊活動を行なっている。

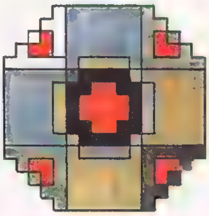
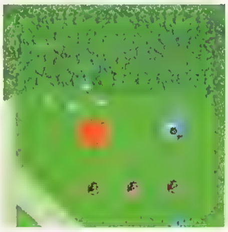
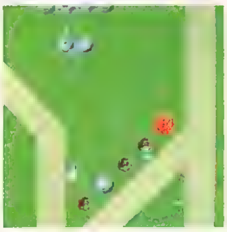



デロータ（ローバー）
DEROTA (rover)

ポイント 1,000

コードネーム……
ルーク

エネルギー弾の連射機能を持ったゼビウス軍の防御拠点。エネルギー弾は「ソルバルウ」をしつこく追ってくる。弾の切れ目を利用してたたこう。

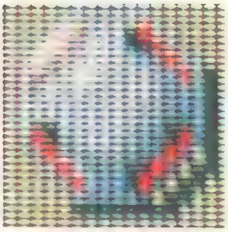




ドモグラム（ディフェンスサイト）
DOMOGRAM (defence site)

ポイント 800

コードネーム……
スライダー

ログラムにホーバリング機能を持たせたもの。整地を移動しながら「ソルバルウ」を攻撃してくる。

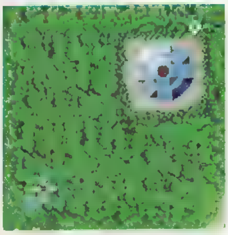


ガルデロータ（メガサイト）
GARU DEROTA (megasite)

ポイント　2,000

コードネーム……
ダイザ

「デロータ」の「ガル」（大きいという意味）。下部はバキュラで作られている。

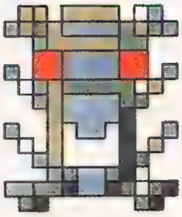
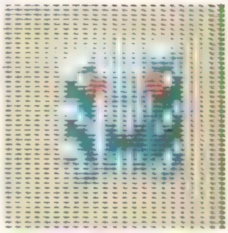


グロブダー（タンク）
GROBDA (tank)

ポイント
200〜10,000

コードネーム……
ステイングレイ

水陸両用の輸送車。フィンのついたフロートを左右逆回転させて直進する。「ソルバルウ」の「ブラスター」の発射を感知し，よけるものもある。

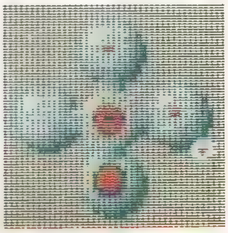



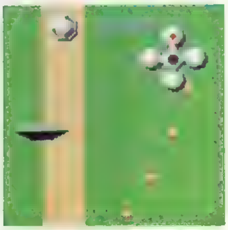
ボザログラム（ドームネットワーク）
BOZA LOGRAM (dome network)

ポイント　300〜2,000

コードネーム……
ドームアレイ

「ボザ」（連結の意）された「ログラム」のこと。中心部をねらえば１発ですべて破壊することができる。



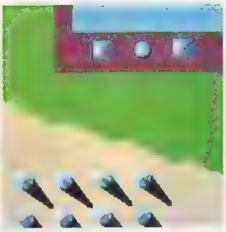


ソル（シュタデル）
SOL (sitadel)

ポイント　出現　2,000
　　　　　破壊　2,000

コードネーム……
タワー

地球上に「ガンプ」が再現した場合，メモリーとしても作動するタワー。地中に埋め込まれており，「ソルバルウ」のレーダーでスキャニングして，赤く光る地点にある「ブラスター」を撃ち込むと出現する。すべて出現しきってからさらに１発撃つと破壊することができる（PLAYER－IIの場合は，カゲの部分を撃つと破壊可能）。



XEVIOUSの隠れキャラクター

ＸＥＶＩＯＵＳは，そもそもアドベンチャー・ゲームとして考えられたものですから，数々のミステリアスな内容を含んでいます。その中でも一般的に有名な隠れキャラクターは，敵のメモリー・タワーである「ソル」と「スペシャル・フラッグ」です。

ソルはブラスターの照準が目印しになる

ソルは，その出現する地点をブラスターの照準でスキャンニングすることでさがしだせます。照準は，その下に破壊できるものがあると，四すみが赤く点滅しますので，地上に何もないのに点滅したらその下にソルがあるのです。そこにブラスターを落とせば爆発音と共に2000点が入り，８角錘のソルがニョキニョキと出現します。

そして完全に出現しきったソルにブラスターを撃ち込み破壊すると，さらに2000点が加算されます。２プレイヤーのとき，２Ｐ側は影にブラスターを落としてください。

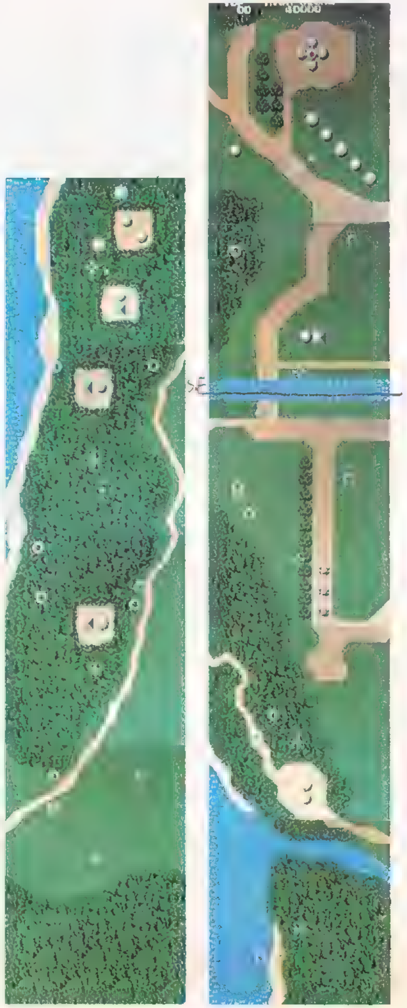
なお，ソルは全部で45本あります。中には１発ブラスターを落とすだけで４本出現するところや，８本もならんで出現するところもあります。

スペシャル・フラッグは照準をたよれない

スペシャル・フラッグは，各スペシャル・フラッグゾーンの中に必ず１本あります。照準は反応しませんが，フラッグ・ゾーンをじゅうたん爆撃することにより出すことができます。出現で1000点，旗の上を通過すると「ソルバルウ」が１機増えます。

エリア 1　SOL＝2 S.F＝1

最初に出現するトーロイドは，ソルバルウを画面上で待たせ，左右に動かし，出現と同時に破壊する。また，スペシャルフラッグはできるだけ取るようにしよう。最後のボザログラムは一発で破壊したほうが高得点です。



エリア 2　SOL＝2

地上からの攻撃はいたってやさしいので，極力ソルバルウを画面上方に位置させ，敵の出現と同時にたたくようにしよう。エリア最後の，デロータは早めにこわしておくことが得策です。

エリア 3　SOL＝2 S.F＝1

このエリアから，破壊不能なキャラクター「バキュラ」が出現します。巧みにかわしながらスペシャルフラッグを出現させて取るようにしましょう。

エリア 4　SOL＝1 A.G＝1

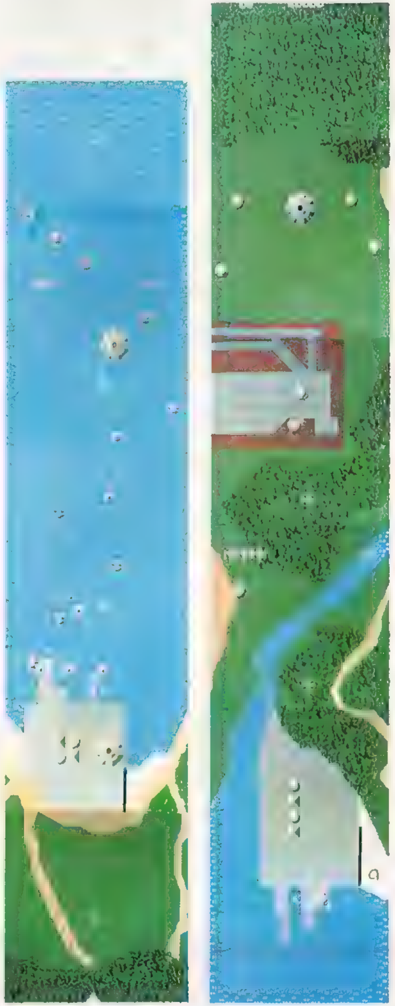
このエリアで，最初のアンドアジェネシスが出現します。出現警告としてバキュラが1枚飛んでくるので，すかさずソル・バルウを画面下方へ移動し，ジェネシスからのザカート攻撃にそなえてください。ちなみにジェネシスのポイントは破壊したアルゴ数×100＋4000(pts)です。

※SOL：ソル　S.F：スペシャルフラッグ　A.G：アンドアジェネシス

※写真は合成なのでキャラクターの一部に不自然な点があります。

エリア５　SOL＝2　S.F＝1

エリアはじめのガルデロータは早めに破壊するように。また，海上のグロブダーはあまり気にせず，空中攻撃にそなえましょう。対岸ふ頭では，SOLを気にかけずスペシャルフラッグを出すことに専念しましょう。



エリア６　SOL＝1

エリア中盤の4台のグロブダーは攻撃時１番前がダッシュ，あとの三つはストップしますので，それを考えて攻撃するように。

エリア７　SOL＝2　S.F＝1

エリア最初のドモグラムの集団は一定の軌跡上を動いているので，１ヵ所で待って破壊するようにしましょう。エリア中はバキュラが飛んでます。細心の注意を!!　また，スペシャルフラッグは極力出すようにしましょう。最後のグロブダーは１万点の高得点です!!

エリア８　SOL＝1

エリア中盤では左のSOLは気にかけず，右道路のドモグラム，グロブダーを攻撃するほうが安全です。また，エリア最後のガルデロータは早めに破壊し，次のエリアへそなえましょう。

エリア 9　SOL＝4 A.G＝1

エリアはじめはギドスパリオの定所攻撃です。ザッパーで相殺しながらSOLを4本出し，破壊しましょう。シオナイトが離脱後 ガルザカート が出現します。45°の進入度で後退し攻撃をかわし，すかさず前進し，ジェネシスを出現と同時にたたきましょう。

エリア 10　SOL＝8

エリアはじめのドモグラムは一定の運動をしていますのでその事を頭に入れてたたきましょう。地上絵のあとにはソルが8本も隠されてますのでうまく出現させ破壊しましょう。

エリア 11　SOL＝6

エリアはじめのテラジには注意!!エリア中つねにバキュラが飛んでいますので，うまくかわしながら攻撃してください。また，エリア最後のガル・デロータには細心の注意を。

エリア 12　SOL＝4

エリアはじめのログラム，ゾルバクのかたまりは一撃で破壊するとベストです。途中，ソルが一発で4本出せる所がありますが，無理にねらうと危険かともないます。また，エリア最後の四つ並んだデロータは早めに破壊しないと，取りかえしがつかなくなります。

※SOL：ソル　S.F：スペシャルフラッグ　A.G：アンドアジェネシス

エリア13　SOL＝2

出だしのデロータ，海の途中の二つのガルデロータは早めに破壊したほうがよいです。また海が終わったら，ゾシーのバック・アタックがおそってきます。ソルバルウを画面中央におき応戦してください。

エリア14　A.G＝2

このエリアは地上物がありません。空中物撃破に全力をそそいでください。エリアはじめにブラグザカート，ゾシーをともなったジェネシスが攻撃してきます。細心の注意をはらってください。また，エリア中盤では，ガルザカート，ザカート，ギドスパリオをともなったジェネシスがふたたび攻撃してきますので注意を!!

エリア15　SOL＝4

ソルバルウをできるだけ画上方に位置させドモグラムを出現とともに破壊してください。エリア最後の四つのデロータとガルデロータの防衛線は左から順序良く攻撃していくことにより，比較的容易に切りぬけることができます。

エリア16　SOL＝4

このエリアがゼビウス軍の最終防衛線です。エリアの70%をこえることだけを考え，敵をたたいてください。このエリアだけは，なれるしかありません。このエリアをクリアしたら次は7エリアへともどり，以後7～16のくりかえしです。ここさえ完全にマスターすれば1000万点も目前です。

はじめに

『前脳の右半分を刺激するゲーム』といったちょっと変わったテーマで，ＰＨＯＺＯＮは，1983年11月に初めて登場しました。その司令も『ケミックを操作してモレックを結合させ Formation を完成せよ』とあって，ゲームの醍醐味も，Formation 完成の点にあると言えましょう。

私の個人的意見を言うならば，大学で化学を学んでいる身であるためもあってか，非常に親近感の持てるゲームであって，今回の執筆も，その使命感も存在したりして……（ただし，モレックは，正四面体構造をとっているのに，Formationが平面であるのは残念。ましてすべての結合角が90度または180度とは。まあ，あれ以上の物はゲーム操作上不可能には近いけど）。

それにしても，いかにも化学的雰囲気を盛り上げるのにふさわしい，みごとなサウンドや，1 stのHI-SCOREのときに流れるサウンドといったら，『充実感！』とでも言いましょうか。ともかく，サウンド面では満点です。

あとの説明でもわかるように，サウンドは，ゲーム上，とてもたいせつな要素の一つです。

なお，画面には，パイプ管のようなものと，化学式がバックにありますが，プレイとはいっさい関係はありません。

プレイのしかた

第１図を見てください。これがＰＨＯＺＯＮのプレイ画面です。中央にあるのが Formation の表示で，ケミックをレバーで操作しながら，フワフワと動きまわるモレックをつかまえて，Formation と同じ形を作りあげます。

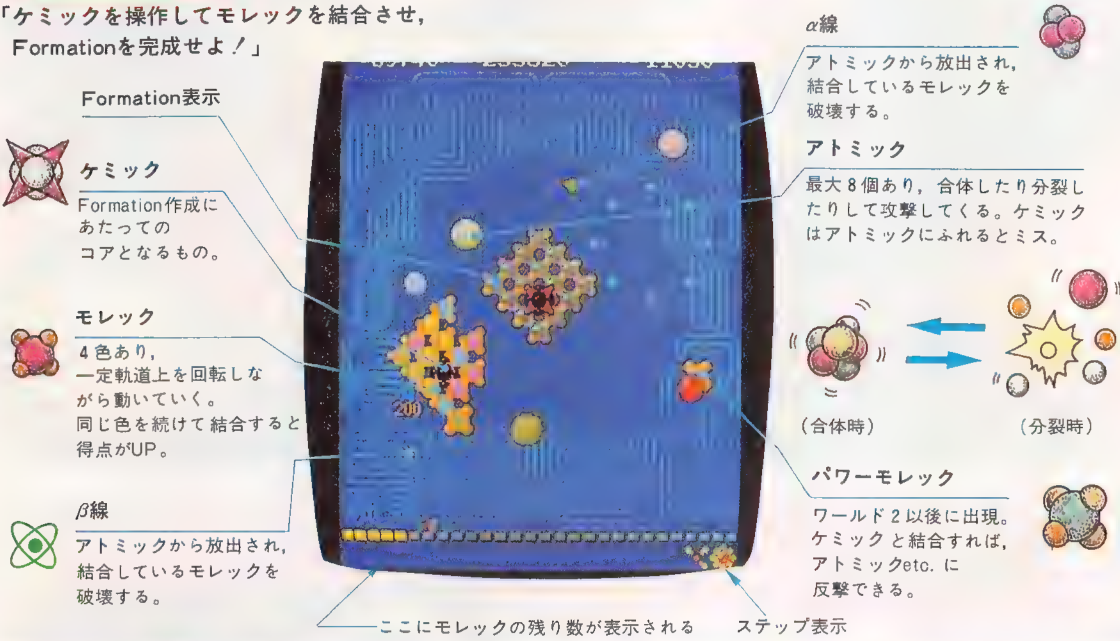
Formation は各ステップごとにちがい，３ステップ（１ワールド）ごとにチャレンジング・ステージが用意されています。

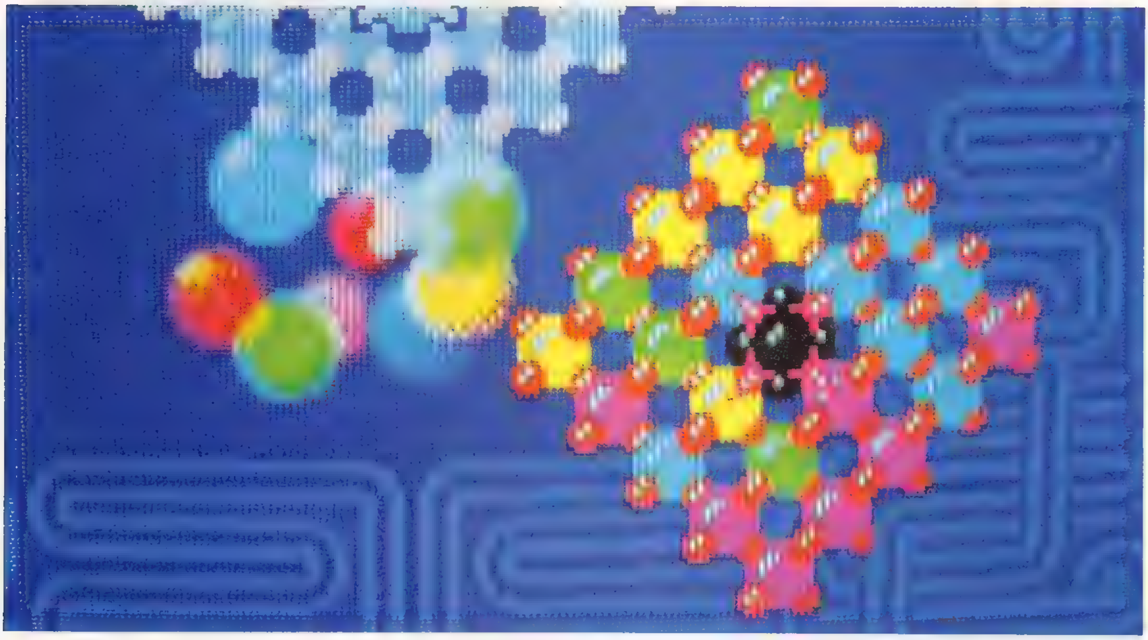
まちがえた場所にモレックがくっついてしまった場合は，分離ボタンを押すと，はなすことができます。

Command・使命

《第１図》

「ケミックを操作してモレックを結合させ，Formationを完成せよ！」





ゲームプレイにおける基本事項

PHOZONは，８方向のレバーと，結合を分離するためのボタンを使ってFormation（画面中央に指定される）を完成するゲームです。

★ケミックがアトミックに接触すると，一つケミックが分解されて爆発します。
★アトミックから放出されるβ線は，モレックに接触すると一つモレックが消えて，α線に接触すると３個のモレックが破壊されます。これはケミックにふれても平気です。
★最初ケミックは３個あって，３万点，10万点，20万点，40万点，70万点，110万点，160万点，……という得点のたびにケミックは１個ずつ増えます。その他には，かくれエクステンドによって増やすこともできます。
★モレックがなくなると『TRY AGAIN』表示が出て，もう一度そのstepを行なうことができます。
★完成の後と，パワー・モレック（WORLD２以後，最初に２個と，ななめに横切るボーナス・パワー・モレック１個がある）を結合させたとき，アトミックやα線β線に反撃することができます。モレック上の小さな球が回転している間が反撃可能状態です。

WORLD６では，この時間がかなり短かいので特に注意しましょう。反撃すると，アトミックは，風船のような破裂音を生じて消えていきます。

★各種の色のモレックが出現する場所は，ROUND１前のデモと関係があって，第２図の矢印の場所から各色が出現します。
★ボーナス・ラウンドでは，８個の正四面体構造のアトミックが４回出現します。４方向にケミックから出る（ボタンによって）モレックをアトミックにたたきつけてパーフェクト・ボーナス10000点を取りましょう。
★それぞれのアトミックの分裂時の色に関する性格は，赤とピンクは，画面から消えることなく攻撃，緑と黄色はしつこくケミックを追ってきます。橙色と黄色は，画面から消えることもあるので，BONUS ROUNDでは特に注意しましょう。水色と白色は，放射状に八つに分裂することもあります（ちょうど，ゼビウスのガルザカートの超スローモーション状）。なお，８個のアトミックから逃げる場合，安全地域が４か所あります。その際，アトミック誘導を使えばさらに効果的です。

得点については**第１表**，**第２表**を見てください。

《第２図》モレックの登場順

《第１表》得 点 表

条　　件	得　　点
モレック	30 pts.
モレック同色連結の場合	30×２，30×４，30×８，30×16……30×128　4000 pts. まで
パワー・モレック	200 pts.
ボーナス・パワー・モレック	500，1000，1500，2000 pts.……
アトミック	？

《第２表》チャレンジング・ステージの得点

アトミック	待機中　1個50 pts.（２回で100 pts.） 分裂中　1回当てるごとに50 pts.
ボーナス・ポイント	32　個……10000 pts. その他……100×個数(pts.)

ROUND別インフォメーション
―― 必勝法と隠れエクステンドの正確な出しかた

① WORLD 1　step 1　　1500 pts.
アトミック8個（正四面体形）

第2図の方向から順番にあらわれるモレックを四つ結合させるのが最も早い完成です。趣味で，同色で完成させるのもおもしろいでしょう(**写真1**)。

《写真1》ワールド1，ステップ1
の完成場面

② WORLD 1　step 2　2000 pts.

さらに四つ結合させれば，完成です。何もむずかしいことはありません。このラウンドでは，はじめに反撃ができます。ただし，完全にアトミックが出現していなければ中央でいくら破裂させても何度も出現するので，すべて出現してから破裂させて全部消しましょう。ウデがあがってきたら，アトミックの近くで完成させ反撃したりしましょう(**写真2**)。

《写真2》ワールド1，ステップ2
の完成場面

③ WORLD 1　step 3　2500 pts.

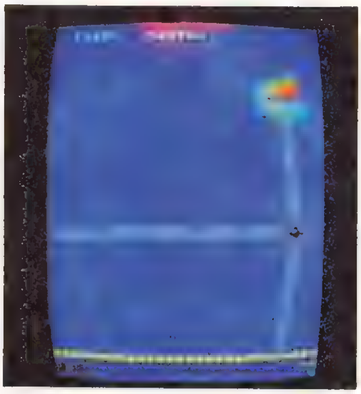
これでWORLD1も完成です（**写真3**）。よけいなものがついたら，このWORLDでは，すぐ分離させる習慣をつけましょう。案外(あんがい)とこのstepで中央に4個結合させるのに手こずっている人がいますが，このテクニックは，のちのち便利ですのでぜひここで修得(しゅうとく)しておきましょう。どうしてもできない場合は，カベを使って（あとでお話しします）上手に結合しましょう。

《写真3》ワールド1，ステップ3
の完成場面

④ BONUS ROUND
（チャレンジング・ステージ）

第3図を見てください。アトミックはたいてい図のような動きしかしませんから(ボーナス・ラウンドにおいて)すばやくアトミックのかたまりの中央まで移動させて一気に撃ってください

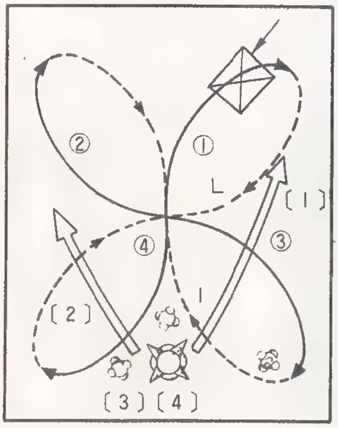
《写真4－1》ボーナス・ラウンドの
パーフェクト表示



《写真4－2》高速でキーをたたいて
アトミックをつぶせ！

（中央部分でひたすらハイパー・オリンピック！）。

分裂したら橙色と黄色を先に撃ってください。この色は逃げてしまうからです。白色と水色は，ゆっくりと直線



実　線…アトミックの動き
白太線…それに対応すべくケミックの動き
①，②は上方のモレックを③，④はサイドのモレックを使う。

《第3図》アトミックの動きと，ケミックの動かしかた

的に画面から逃げます。他の4色はけっして逃げません。それどころか緑色と黄色はしつこく追ってきます。どれも2回撃たないと破裂しませんので念のため。点数は，分裂前1個50点，2回当てて計100点，分裂後1回当てるたび50点です。1周期中2回当てないと（ここでいう周期とは，待機と分裂で1周期です）破壊できないので，一種の永久パターン？といえます。得点は，32個パーフェクトに取るとＰＥＲＦＥＣＴ　ＢＯＮＵＳ　10000ptsが与えられます。他は，100×確認した個数が得られます（**写真4**）。

⑤ WORLD 2　step 1　3500 pts.
アトミック5個（S. P³混成ーモレックのような形）

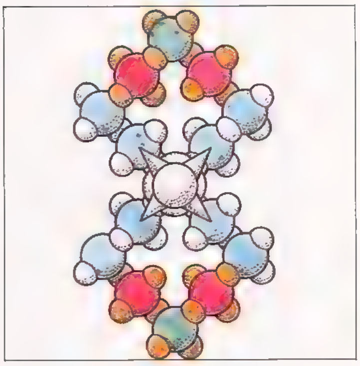
この面から，最初にパワー・モレックが2個出現します。有効に使おう！ このFormationはＷＯＲＬＤ１のstep 2と同じでいたって簡単です（**写真5**）。

《写真5》ワールド2，ステップ1の組みかた

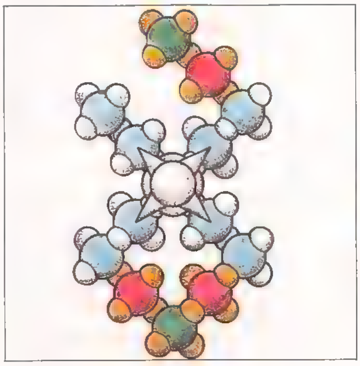
⑥ WORLD 2　step 2　4000 pts.

この面は，ちょっと変わっています（**写真6**）。このへんからＰＨＯＺＯＮらしさが光ってきます。**第4図**を見てください。図のピンク色で示してある4か所の部分から先に結合しましょう。そうすれば，緑色の結合は簡単です。**第5図**のようになると，ちょっと結合がやっかいです。

《写真6》ワールド2，ステップ2の完成画面



《第4図》ワールド2，ステップ2のフォーメーションの組みかた



《第5図》こうなるとたいへん

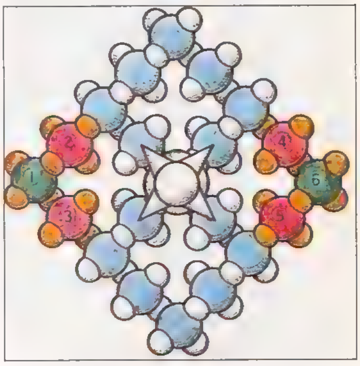
⑦ WORLD 2　step 3　4500 pts.

この面は，step 2と同様に結合していきましょう。**第6図**のピンクの4か所の部分のつぎにグリーンの部分をつけましょう。ここでは，画面を2周回ったグリーン色のモレックを①部分と結合させ，完成させたとき，設計図の位置ぴったりに（多少ずれても可）完成させると，隠れエクステンドによってケミックが1個追加されます（**写真7**）。

その方法の一例としては，**第6図**の②③④⑤はあらかじめ結合させ，⑥にパワー・モレックをくっつけます。この場合，ピンク色のモレックが出現したときであることが条件です。他の方法は，②〜⑥までくっつけてからパワー・モレックをくっつけますが，この場合アトミック破壊後，結合をはなします。

アトミック破壊後はピンク色をどこでもいいから結合させ，設計図の真上で待機しつつ，今結合させたピンク色のモレックを分離させます。すると緑色のモレックのほうから勝手に吸いよせられるがごとく結合します。この場合，十分注意することは，アトミックの再出現までのタイミングです。

《写真7》ワールド2，ステップ3のエクステンド付き完成画面



《第6図》ワールド2，ステップ3の組みかた

⑧ BONUS ROUND

《写真8》ボーナス・ラウンド

⑨ WORLD 3　step 1　5500 pts.

アトミック４個（正四面体構造）

この面は，非常にユニークな面です。初心者の中には，step 3 の巨大ハートで苦労している人がいますが，慣れれば楽な面です。ただし，特に step 2，3で『ＴＲＹ　ＡＧＡＩＮ』を出した場合，攻撃がとにかくはげしくなるので要注意。さらにパワー・モレックの力も弱まることをつけ加えておきます。

さて，step 1 ですが，**写真９**のように七つのモレック結合だけですので，パワー・モレックを上手に使って，案外と楽に完成できるでしょう。

《写真９》ワールド３，ステップ１の完成場面

⑩ WORLD 3　step 2　6000 pts.

この面から，ＰＨＯＺＯＮのむずかしさと，Formation の記憶が重要だということがわかってくるのではないでしょうか？　まだまだこのへんは序の口，この先には，まんじ形や蚊取センコウ(？)形のような Formation が高ラウンドで待ちうけています。

この Formation は，個数も多く，形も変わっていますので，多少とまどうかもしれませんが，アトミックの数も少ないので，つぎの五つの方法で行なえば，わりあい簡単に突破できます。

①Formation 記憶。

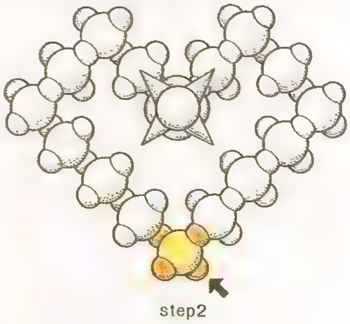
②左右対称的に組立てる。

③パワー・モレックを上手に使う。

④下部を組立てるのだから，画面の上半分を主に使う。

⑤**第７図**の矢印のところを最後に結合させる。

《写真10》ワールド３，ステップ２の完成場面



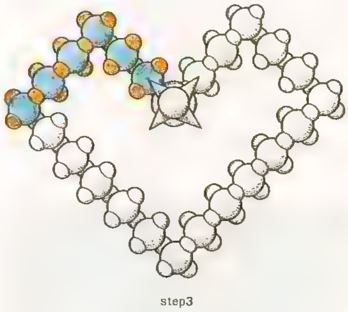
《第７図》ワールド３，ステップ２の注意点

なお，この面の注意としては，かなりきつくなりますから『ＴＲＹ　ＡＧＡＩＮ』にしないようにすることです。ボーナス・パワー・モレックは横切る際，どこでもいいですから，結合して反撃しましょう。なお，パワー・モレック，ボーナス・パワー・モレックに関しては，結合したと思って反撃するミスや（実は結合してなかった）ボーナス・パワー・モレックを取りに行ったためにやられるなど……の事故にも注意しましょう。

⑪ WORLD 3　step 3　6500 pts.

このパターン(**写真11**)は，原則的には，前のstepと同じことが注意点ですが，特に**第８図**の左上の部分を中心に考えてください。それと，前の step 2 で書き忘れたことなのですが，step 開始時にＷＯＲＬＤ１や２のようにそのまま結合させればいいのではなく，必要な部分まで切り離さなければいけないので，すばやく結合を取るようにしましょう。なお step 2 と３は，どのワールドでも開始時に反撃できますので，まずアトミックをすべて破壊しておいてください。ただし，『ＴＲＹ　ＡＧＡＩＮ』後は反撃できません。step 3 は，結合数も多く（23個）きつく感じますが，以上のようにすれば（特に画面上部使用）比較的楽に完成できます。ここが一つの山場です。

《写真11》ワールド３，ステップ３の完成場面



《第８図》ワールド３のステップの組みかた

なお，α線やβ線には，特に注意しましょう。せっかく完成間近なのに，根元から切り離されることがあるので。その場合は，気を落とさずにまた結合してください。

⑫ BONUS ROUND

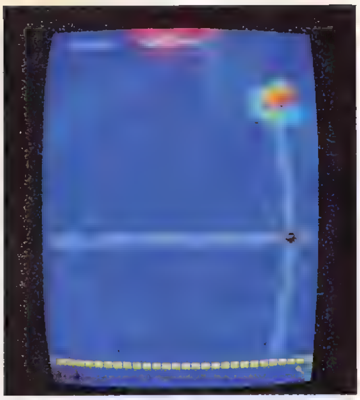
⑬ WORLD 4　step 1　7500 pts.

アトミック８個

（形はWORLD 1 と同じ）

このＷＯＲＬＤは，形は単純ですが(**写真13**)，アトミックの数が多いので，パワー・モレックの能率的な使いかたが成功への重要なカギをにぎっています。さて，step 1 では**第９図**の黄色の四つを結合させてから，青色を結合させるのが基本ですが，この際，パワー・モレックをムダなく使用してください。その方法は，

①なるべくギリギリまでパワー・モレックは使わない。



《写真12》ボーナス・ラウンド

《写真13》ワールド４，ステップ１の完成場面

②使うときは，完全にアトミックが出現したときで，すべてを破裂すること。

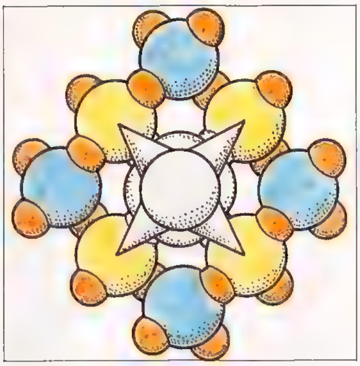
③使用可能時間もよく考えること。

の３条件です。

⑭ WORLD 4　step 2　8000 pts.

このstep 2（**写真14**）とつぎのstep 3も，パワー・モレックの使いかたがポイントです。step開始時に，反撃し（この際一つたりともアトミックを残して

《写真14》ワールド４，ステップ２の完成場面

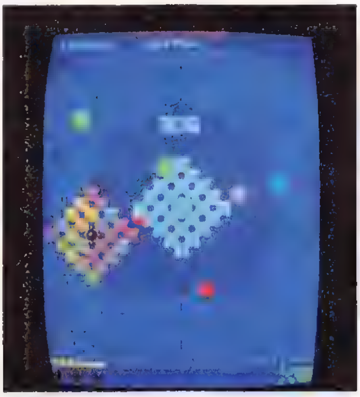


《第９図》ワールド４，ステップ１の基本的組みかた

はいけない）**第10図**の①〜④の部分のうち左右１か所ずつモレックを結合させ，１周したパワー・モレックの二つのうちのどちらかを左右どちらかのとなりに結合させ，再び反撃する……などといった方法を取りましょう。まちがってもstep 1の下半分に七つ結合させるといったまちがいをしないように！

⑮ WORLD 4　step 3　8500 pts

step 2からさらにむずかしくなって９個の結合です（**写真15**）。注意点は，パワー・モレックの能率的な使いかたにありますが，それ以上に時たまくるα線（モレック３個破壊）に注意しましょう。これによって内部まで破壊された場合には結合を切るしかありません。カベなどを上手に使って，最小限の結合を切って，上手に完成させましょう。



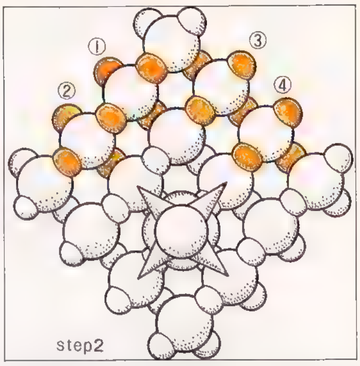
《写真15》ワールド４，ステップ３の完成場面

⑯BONUS ROUND

⑰ WORLD 5　step 1　9500 pts.

アトミック４個（やや平面的な形）

このＷＯＲＬＤは，完成図が大きいので（**写真17**）ビックリしがちですが，アトミックの攻撃もそれほどきつくな



《第10図》ワールド４，ステップ２の反撃用構成

《写真16》チャレンジング・ステージ

《写真17》ワールド５，ステップ１の完成画面

いので完成させるのに問題はないでしょう。左下と右上５個ずつ結合させれば，このstepはおしまいです。

危なくなったらパワー・モレックを使いましょう。この場合，Formationと関係ない位置にモレックが付いても気にせずに攻撃しましょう。モレックが多いほど攻撃も効果的です。なお，みごとアトミックをすべて破壊させたら，よけいなモレックは分離して，Formationを完成させましょう。

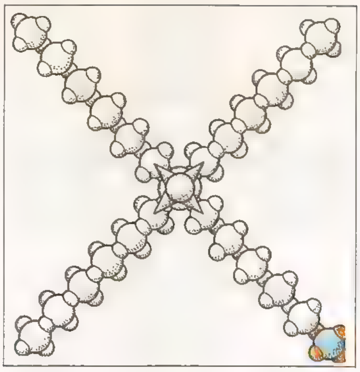
⑱ WORLD 5　step 2　10000 pts.

このstepは，かなり巨大なFormationとなる(**写真18**)ので，むずかしそうに感じますが，敵のアトミックの数も少ないし，分裂後の攻撃もきつくないので，慣れてしまえば，楽にこなせるでしょう。パワー・モレックもぎりぎりのところで使ってstepをクリアしましょう。このstepあたりになると，ボーナス得点の重さを序々に感じてきます。

《写真18》ワールド５，ステップ２の完成場面

⑲ WORLD 5　step 3　10500 pts.

このワールドは，よく「TRY AGAIN」になりやすい面です。正統的にstep 2の結合を分離して，Formationを完成させてもよいし，**第11図**のようにカベを使って切り離せば，２個の結合だけとなります(**写真19−１**)。ここでは，step 1同様，パワー・モレックを結合したら，余計なモレックがFormationと関係ない場所についても，後で分離すればよいのだから，気にせず攻撃してください。



《第11図》ワールド５，ステップ３の基本パターンを作るための，分離のしかた

⑳ チャレンジング・ステージ

㉑ WORLD 6　step 1　11500 pts.
アトミック６個

この面は，くりかえしのようなFormationですが，攻撃はきついし，おまけにパワー・モレックの使用可能な時間も非常に短かいので，やっかいな面です。特に，step 3で隠れエクステンドを取ろうとしてミスったら，その後２〜３個のケミックがなくなることはカクゴしてください。

さてstep 1ですが，(**写真21**)これは，前に何回もあったFormationです。が，攻撃はつらいので，１回目の攻撃では，コーナーに逃げるとかわすことができます。パワー・モレックの威力が弱いので，短時間でやっつけるようにする(そうしなければ，反撃中にやられてしまう！)には，アトミックとパワー・モレックが近づいたらそれを結合させ，一気にやっつけることです。しかもムダに結合したら，やられる可能性が強くなるということを頭に入れてください。

《写真20》チャレンジング・ステージ

《写真21》ワールド６，ステップ１の完成場面

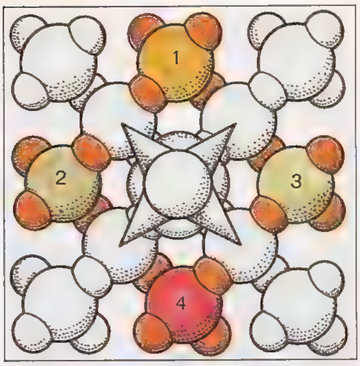
㉒ WORLD 6　step 2　12000 pts.

step 2は，WORLD 1のstep 3とFormationは同じ(**写真22**)でも，攻撃は段差があります。結合の一例としては，私は**第12図**のように黄色のモレックを１に付け，画面の下部でパワー・モレックを２と３に付け，そして，ピンクのモレックを４に付けて完成させています。まちがっても攻撃しないように。やられる可能性が非常に強いか

《写真19−１》切りはなしで完成に今一歩！

《写真19−２》ワールド５，ステップ３の完成場面

《写真22》ワールド６，ステップ２の完成場面



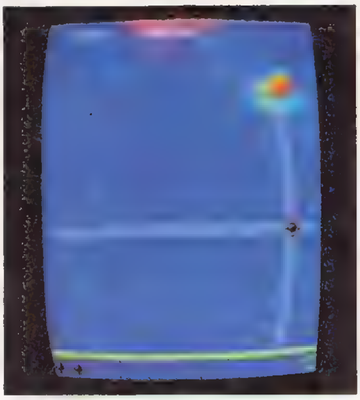
《第12図》ワールド６，ステップ２の基本パターン

らです。

㉓ WORLD 6　step 3　12500 pts.

このステップがＰＨＯＺＯＮの一つの山場です(**写真23**)。というのは，このstepでムダな結合をすると死を見る面だからです。**第13図**に一応エクステンドの取りかたのパターンを示しました。step１同様，即攻(そっこう)で結合し，即攻で攻撃しましょう。やりかたは，まず，４回分離ボタンを押してstep２からstep１の状態にし，ただし，step２で別の組みかたとした場合は，必要なところまで分離して（そうなるとかなり完成がハードとなる)，図のように完成させることが基本です。完成は迅速(じんそく)に!!やられると，悲惨(ひさん)!!　なぜなら，前のFormationをかなりくずさなくてはならないからです。ただでさえきつい面なのに……。

㉔ **チャレンジング・ステージ**



《写真24》チャレンジング・ステージ

㉕ WORLD 7　step 1　13500 pts.

アトミック５個

このＷＯＲＬＤはかなりユニークな面です(**写真25**)。ナチスやまんじのマークがそれです。

形としては複雑ですが，Formationを覚えてしまえば，案外と楽にこなせる面でしょう。対称的に結合することがこのＷＯＲＬＤのコツです。敵の攻撃もわりあい弱いものです。

㉖ WORLD 7　step 2　14000 pts.

注意点はstep１と同じです。ただα，β線にはくれぐれも注意してください(**写真26**)。

《写真26》ワールド７，ステップ２の完成場面

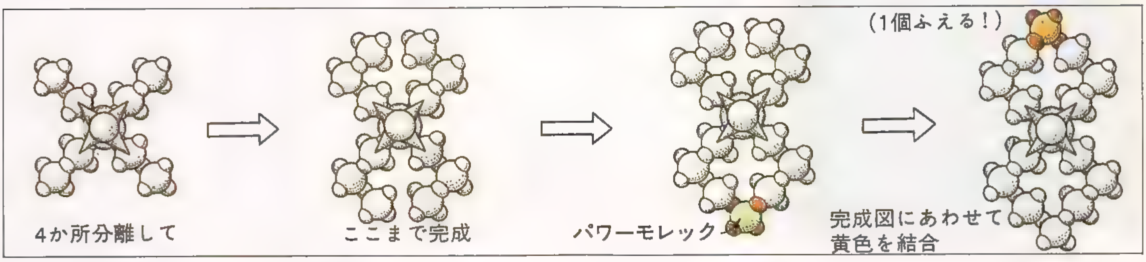
㉗ WORLD 7　step 3　14500 pts

４方向の×印に付属した，２個ずつの結合が逆を向いたFormationが，このＷＯＲＬＤです(**写真27**)。付属分だけ取れればいいなとまず考えますが，なかなかむずかしいので，分離して必要部分を残してから完成させたほうがよいでしょう。step２とstep３とのFormationを逆に完成させないように。

《写真23》ワールド６，ステップ３の完成場面

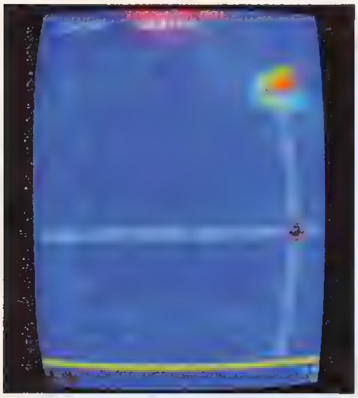
《写真25》ワールド７，ステップ１の完成場面

《写真27》ワールド７，ステップ３の完成場面



《第13図》ワールド６，ステップ３のエクステンドの取りかた

㉘ チャレンジング・ステージ



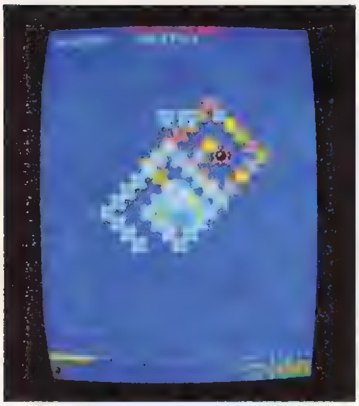
《写真28》チャレンジング・ステージ

㉙ WORLD 8　step 1　15500 pts.
アトミック8個
（形はWORLD 1と同じ）

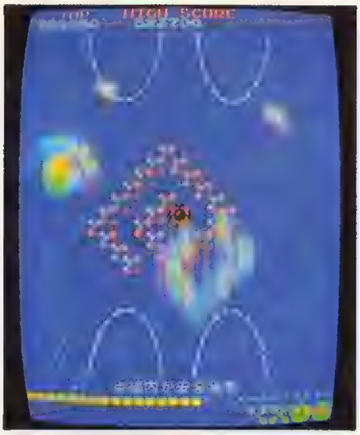
このワールドは，ゼビウスの16面ともいえる，むずかしい面です。これほど悲惨な面があるとは！　という面です。実は，ＷＯＲＬＤ９もこれと同じで，一つずつずれています。

さて，このstep 1は，通称「蚊取センコウ・パターン」という名でおそれられています(**写真29**)。何とも陰険な形！。何と結合数の多いこと！　それだけに，パワー・モレックの使いかたを上手にしないときつい面です。必勝法としては，アトミック誘導と安全地帯（**第14図**）を理解することです。具体的に言いますとアトミック誘導をしてから安全地帯に逃げると攻撃をかわすことができやすいことがあげられます(アトミック誘導は後述)。アトミックの分裂地点と逆の安全地帯を使ってください。

つぎに必要なことは，なるべくすぐに結合してください。それと，パワー・モレックはなるべくあとで使ってください。



《写真29》ワールド8，ステップ1の完成場面



《第14図》ワールド8の安全地帯

まず，1回目の分裂（アトミック）は，たやすくたえられますので耐えてください。最後の三つの結合のときは，アトミックを見はからって，上部で三つ付けると完成となります。なお，ボーナス・パワー・モレックの出現するラッキーなときもあります。

㉚ WORLD 8　step 2　16000 pts.

この面も難かしいとされています(**写真30**)。step 1同様，アトミック誘導を使い，安全地帯へ逃げると攻撃をかわしやすいです。この面は通称「5×5ブロック」という名で私は呼んでいます。

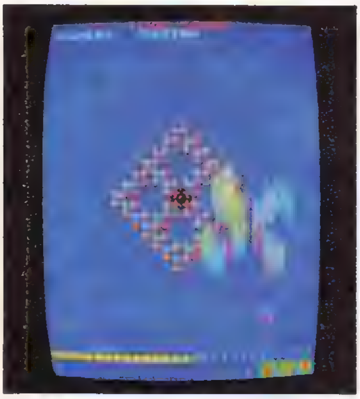
㉛ WORLD 8　step 3　16500 pts.

かなり大きなこのFormationを見て，驚いたにちがいありません(**写真31**)。私はこのパターンを「ボスコニアン・パターン」と呼んでいます。ボスコニアンとはあまり関係ないけど連結した感じがよく似ていませんか？

このパターンの必勝法は（まず必要部分まで分離させてから）×印を先に組立て，あとは対称的につけていくことです。ボーナス・パワー・モレック出現後は，ムダな結合はいっさいできません（ボーナス・パワー・モレック出現時に画面にあるモレックでさえも）。ミスを防ぐためにも，対称的に結合させ，頂点は最後に結合することです。後は，step 1，2と同様の注意点です。

㉜ **あとはワールド8と9のくりかえしになります。**

《写真30》ワールド8，ステップ2の完成場面



《写真31》ワールド8，ステップ3の完成場面

種々のテクニック

1. 壁の利用法と分離される順

ボタンによって分離されるモレックは，結合された順に離れます。しかし，カベにぶつかった面のモレックは結合を分離させることができなくなります。このことを使って，たとえば，**第15図**のように分離することができます。ただし，**第16図**のようにFormation完成図に一つよけいなモレックがくっついていて，カベによって，そのよけいなモレックを分離させて完成させた場合，「完成」にはなりませんので十分注意してください。その場合，さらにもう一つ分離させて，また結合させて，完成させるといった面倒な手続きが必要となります。

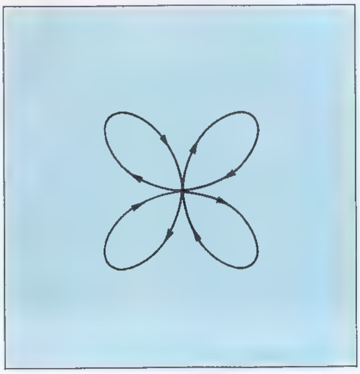
2. アトミック誘導

アトミックのかたまりは，**第17図**のような軌道上を動いています。ただし，分裂後の性格は色によってちがいます。ピンクは分裂時軌道上を，赤は軌道上を倍の速度で動きます。

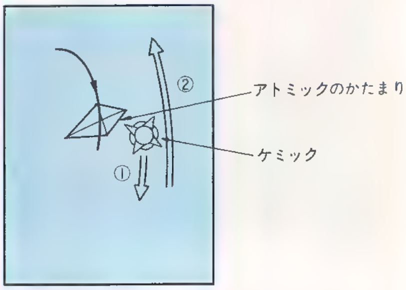
さて**第18図**のように，１例をあげると，分裂直前のアトミックが図の位置にある場合①の方向にケミックを動かし分裂直前に②の方向へもってきて，安全地帯にいると，アトミックは襲ってきにくくなります。

3. モレックの動き，パワー・モレックの動き等

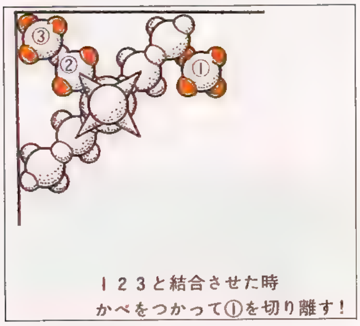
モレックは，アトミックと似てはいますが，少し違った軌道を動いています。パワー・モレックは，円状に動きます。ボーナス・パワー・モレックは，残数が４個になると出現し，つぎに出現すべき位置から斜めに，対角線上に直進します。



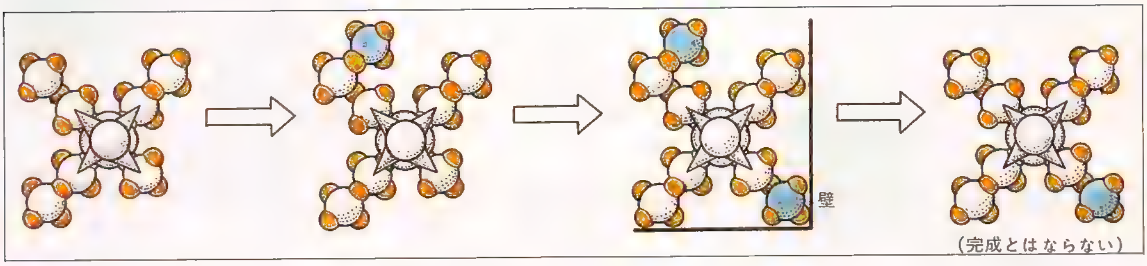
《第17図》アトミックのかたまりの動き



《第18図》分裂直前のアトミックのさけかた



《第15図》カベを使った切りはなし方法



《第16図》「完成」とならない切りはなし方法

Libble Rabble

リブルラブル

村に伝わる魔法の道具“リブル”と“ラブル”を使って“ホブリン”(下っぱの魔法使い),“マシュリン”(ホブリンに魔法をかけられたキノコ)をとり囲む(バシシする)というユニークなチェイス・ゲームの一種です。

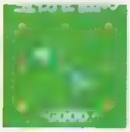
“バシシ”は左レバーと連動した“リブル”と,右レバーと連動した“ラブル”と,それを結ぶラインでできており,画面にあるクイを利用してとにかくバシシ(囲む)すればよいのです。

それだけではありません。各シーズン(ステージは春夏秋冬となっている)ごとに1個かくされている宝箱をさがしたり,宝箱出現と同時に飛出してくる6人の“トプカプ”(全員いっぺんにバシシすると奇跡を起こせる妖精たち)をバシシしたり,エネルギー補給源となる種,双葉,花,実と変化する植物をバシシしたり,立体的に楽しめる作品です。1984年に発売になりました。

キャラクター・インフォメーション

リブルラブルには,おとぎ話の登場キャラクターともいえる,ユニークなものがでてきます。プレイしながら,童話の世界にひたっているような感じにしてくれる,キャラクターをご紹介しましょう。

☆リブルラブル Libble Rabble

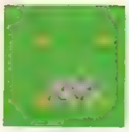


《写真1》リブルとラブル

村に伝わる魔法の道具です(写真1)。左がリブル(赤)で右がラブル(青)。それぞれ左右のレバー(8方向)で操作し,クイを使ってアイテムをバシシ(とり囲む)すると,得点が得られます。

40,000pts,120,000pts,200,000pts,400,000pts,600,000pts,1,000,000ptsで,一つ増えます。

☆マシュリン Mushlin

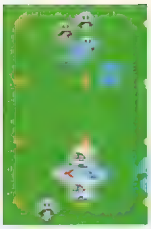


《写真2》マシュリン

ホブリンに魔法をかけられたキノコです(写真2)。ホブリンについて動きまわり,リブルラブルからは逃げようとします。ホブリンをすべてバシシするとエリア・クリアです。ふれてもミスにはなりません。

得点は外周を使ってバシシすると10pts,これ以外は10~200ptsとなっています。

☆ホブリン
Hobblin

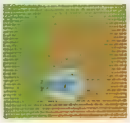

《写真３》
ホブリン

下っぱの魔法使いです(写真３)。マシュリンに魔法をかけ，連れ去ろうとします。マシュリンは，ホブリン１匹について５匹連れられています。

ときどきおこりだし，目がツリ上がった“チャイニーズ・ホブリン”となり，ラブル(青)を追いかけてくるようになります。さわるとミスになります。

また，青いホブリンは実をぬすんでしまいます。得点は500ptsです。

☆シェアー
Shears


《写真４》イヤなシェアー

リブルラブルのラインを切ったり，せっかく育った花を切って枯らしたりするやっかいなキャラクターですがさわってもミスにはなりません(写真４)。

得点は1000ptsです。

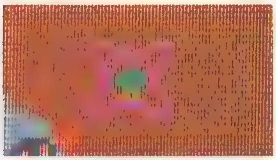
☆チェンジャー Changer

画面のコーナーから出現し，一定のコースを動きます。動きは波のように，シンプルですから，よく頭の中にたたきこんでしまいましょう。

チェンジャーの能力は，その名のとおりリブルとラブルの位置を逆転させ，プレイヤーをまどわします(写真５)。

チェンジャーは一度逆転させると，赤くなり，能力を失いますが，実を食べると青くなり，その能力は復活します。さわるとミスになります。

得点は1500ptsです。


《写真５》チェンジャーが出た！

☆キラー Killer

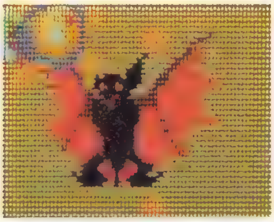
一定時間プレイしていると，二つ出現してきます(写真６)。クルクルと自転しながら，しょう害物に反射して飛び回ります。リブルラブルのラインにさわると，スパークし，エネルギーを吸い取りながら，リブルラブルに向かってきます。バシシ（１個でも２個いっぺんに消える）したり振りはらってしまいましょう。さわるとミスになります。

得点は2000ptsです。

《写真６》キラーが出現！
黄色と赤のボール

☆ガーゴル Gargole

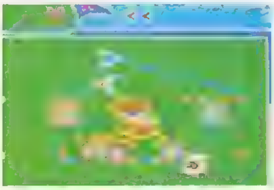
天災をおこす悪魔です(写真７)。宝箱のそばに身をひそめており，小さくバシシすると出現します。リブル(赤)を追いかけてきます。また，植物にふれて枯らしてしまうイヤなやつです。早目にバシシしましょう。足以外にさわるとミスになります。


《写真７》ガーゴルはこんな姿だ

得点もバッチリ4000ptsです。

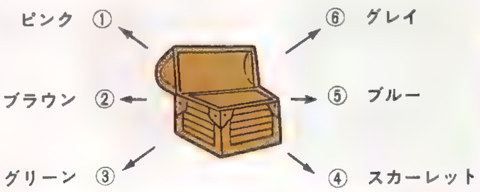
☆トプカプ Topcup

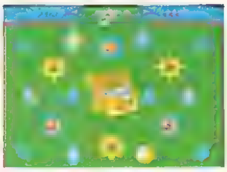
宝箱を開くと，中から出現する６種類の妖精です(写真８)。第１図のように，スペシャル・ステージ（奇跡（きせき）をおこす）に移れる条件のキーワードの文字と対応しており，上手にすべてつかまえると，奇跡が待っています。


《写真８》宝箱からでたトプカプ

キーワード ＼ トプカプ	1	2	3	4	5	6	
フ ラ ワ ー	F	L	O	W	E	R	
レインボー	R	A	I	N	B	O	W
ジ ュ エ ル	J	E	W	E	L	S	
ブライダル	B	R	I	D	A	L	
ファンタジー	F	A	N	T	A	S	Y
ハ イ ス コ ア NAME							

※ハイスコア・ネームの文字は，最初はＲＡＬＬＹＸが入っていますが，ハイスコアラーが登録すると，それに変わります。

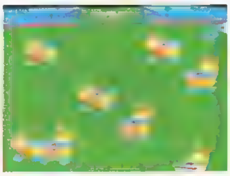



▲ジュエルのスタート画面

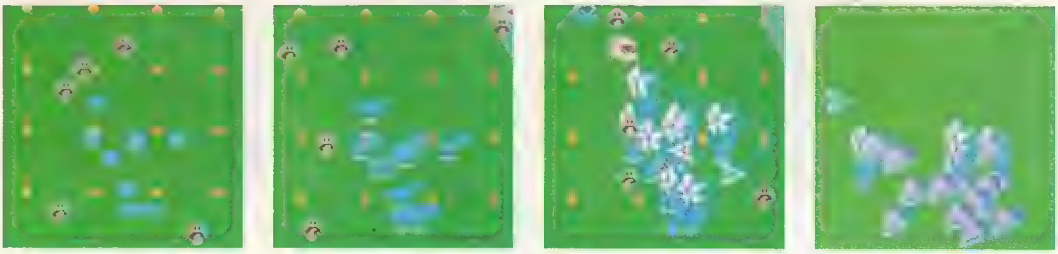
▲ブライダルのスタート画面

▲フラワーのスタート画面

▲レインボーのスタート画面


▲ハイスコアのスタート画面

《第１図》奇跡をおこすための情報



《写真9》シード→双葉→花→実と成長し，バシシするとエネルギー源になる植物

☆植物

シード(種)→双葉(ふたば)→花→実の順に，一定時間がすぎると成長していくアイテムです(写真9)。実は，はじけると三つの種になります。

ほっておけば，3→9→……と増えていきます。

植物はエネルギーを増やしてくれます。マシュリンを1とすると，シード＝5，双葉＝10，花＝25，実＝40となっています。

宝箱と宝物情報

各シーズンのエリア内には，かならず宝箱がかくされています。

大きくバシシして，そのフィールドが光ったり，ガーゴルが飛び出したらすぐそばに宝箱があります。

小さくバシシしてやるとトプカプが飛出します。さらにバシシすると宝物があらわれます。

鏡＝400pts，魔法のランプ＝600pts，アミュレット・オブ・エメラルド＝800pts，ルビーの指輪＝10,000pts，アメジスト・ブローチ＝20,000pts，ブライト・クリスタル＝40,000pts，シルバー・クラウン＝60,000pts，ゴールド・クラウン＝100,000ptsとなっています。

☆魔法の宝物もあるっ！

7シーズン目からのFall(秋)の面の宝箱の中にあります。バシシするとあらわれ，さらにバシシすると数々の魔法がかけられます。

★ハート＝中から種が三つでてくる。ただし，植物の数が20個以下の場合

★ツボ＝エネルギーの補充ができる

★砂時計＝タイムを止める

★水晶玉＝以後2面の宝箱の位置を，ラウンド2のように知ることができる

《写真10》宝物がいっぱい！

★クローバー＝バシシにより，荒れてしまった土を，もとの活力のあるものにもどすことができる。
★剣＝エネルギーがオーバー・チャージされる。
★カブト＝バシシしたとたんにシーズンをクリアできる
★スペシャル＝スペシャル・フラッグがあらわれ，リブルラブルが一組増える。

リブルラブル・テクニック講座

☆リブルラブルを自由に動かそう

リブルラブルは，いつもリブル(赤)を左に，ラブル(青)を右に位置させておくようにします。チェンジャーにふれたりして左右が逆転した場合は，レバーを左右に開くようにすれば元にもどります。

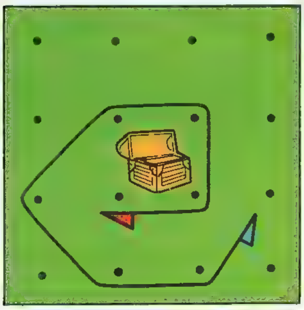
はじめての人は，1本だけレバーを使って動かすのもよい方法ですが，とにかく自由自在に，リブルとラブルを動かし，なおかつ，その周囲の状況をつかめるようになりましょう。

☆トプカプ安全バシシ法

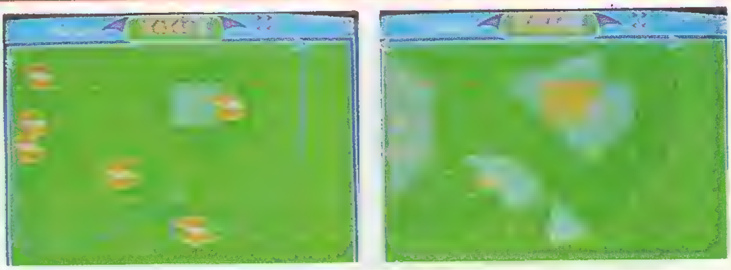
このゲームは，ハイスコア表を見てもわかるように点数よりも何回ボーナス・ステージにいったか（何回キーワードをそろえたか）が勝負の決め手になります。キーワードをそろえた回数は，ネーム右の※印で記してあるのですが，キーワードをそろえるために，必要な文字をえらんでトプカプをつかまえてください。

たとえば，FLOWER というキーワードは，F から R まで，**第 1 図**のようにならんでいます。他のキーワードでも同じです。

キーワードをそろえると，すべての



《第 2 図》 A 型バシシ



《写真11》きせきステージの宝箱つかみ取り！

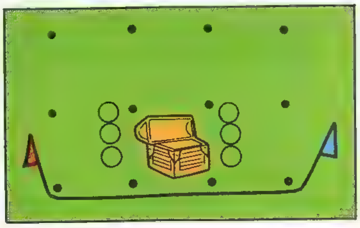
登場キャラクタを得点化しながら美しい画面が出たあと，一定時間宝箱の位置が表示され，それが消えると宝箱のつかみ取り!?になります。時間制限はあります。

☆無敵パワーを利用しよう

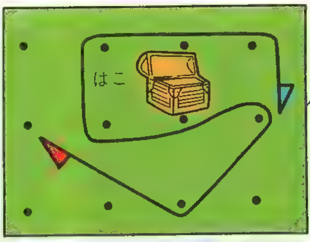
エネルギーが『エネルギー・ゲージ』にいっぱいになると，『リブル・ラブル』の端が白く輝き，サウンドが変わって無敵状態になります。このときにシーズン・クリアすると，残りのエネルギーがボーナスとしてスコアに加算されます。

☆宝箱の上手なバシシのしかた

箱がフィールドの中央にあるときは，**第 2 図**の“A 型バシシ”をします。また**第 3 図**の“B 型バシシ”をしてもよいでしょう。どちらも『バシシ』したあと**第 4 図**のようにラインが宝箱の下



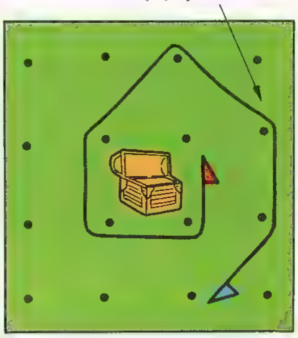
《第 4 図》ラインは宝箱の下のポールにかける



リブル・ラブルがヨコに長くなるようにしてトプカプをつかまえやすくする

《第 3 図》 B 型バシシ

ここで結んでバシシする



《第 5 図》フィールド端の宝石箱バシシ

のポールにうまくかかるように考えてバシシして下さい。飛びだした『トプカプ』を『バシシ』しやすくしているのです。**第 5 図**はフィールドの端に宝箱がある場合です。これは右端なので左端は対称なかたちで『バシシ』してください。

☆タイミング・バシシ

敵（特にシェアー）が出現，もしく

クイの全パターン紹介

春夏のレギュラー・パターン
(秋＝Season 3 のみ)？何でマシュリンがいるの

秋のレギュラー・パターン
(冬＝Season 4 のみ)

Season 8 冬のパターン

Season 12冬のパターン

Season 16冬のパターン

Season20冬のパターン
ＬＲ(リブルラブル)と読める

Season24冬のパターン

Season28冬のパターン

Season32冬のパターン

Season36冬のパターン

Season37春のパターン

Season38夏のパターン

Season39秋のパターン
ＳＣと読めるが何かな？

Season40冬のパターン

は消失（しょうしつ）する瞬間（しゅんかん）タイミングよく『バシシ』すると『リブルラブル』で囲んでいなくても『バシシ』したことになります。

THE TOWER OF DRUAGA
ドルアーガの塔

ザ・タワー・オブ・ドルアーガ物語

今とは別の時間，別の世界のお話です。

人々は神を敬(うやま)い，王は愛と戦いの女神イシターにつかえる巫女(みこ)を重用し，政治に神のおつげを反映していました。そんな信心深い王国のために，空の神アヌは天上界に『ブルー・クリスタル・ロッド』を置いて，その輝きが王国の隅々までいきわたるようにしました。もともと女神イシターの持ち物であるブルークリスタルロッドの輝きは，人々に愛と平和をもた

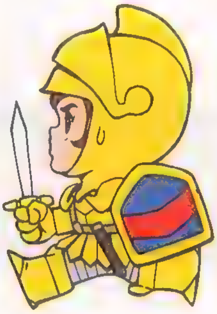
▲ドルアーガ

らしました。

しかし，この噂(うわさ)を伝え聞いた帝国が突然王国に攻め入り，王国はは滅ぼされてしまったのです。帝国の男たちを奴隷(どれい)にし天上にあるブルー・クリスタル・ロッドに届くような塔を造りはじめました。塔が高くなるにしたがって，その陰となり，王国にはブルー･クリスタル･ロッドの輝きが届かなくなりました。王国は不安に満ち，犯罪が横行し，しかも恐しいことに，女神イシターとの戦いに敗れ，ブルー･クリスタル･ロッドの光に封じ込められていた悪魔『ドルアーガ』が復活してしまったのでした。

ドルアーガの復活を知らぬアヌ神は帝国の不信心を戒(いまし)めるため，雷(いかづち)を使って塔を崩してしまいました。人間たちに愛想をつかした神々は，天上界高くに引きこもってしまいました。神々のたすけのなくなった王国はドルアーガの天下となり，ドルアーガは，その魔力で塔を修復（しゅうふく)し，天上界からブルー･クリスタル・ロッドを盗み出し，アヌ神の雷に撃たれた帝国軍の人々を，モンスターに甦(よみがえ)らせて塔の中にはなち，ブルー・クリスタル・ロッドを隠して塔にたてこもりました。

王国の王子であった『ギル（ギルガメス）』と，王家の巫女であった『カイ』は恋人同士でした。ギルは塔を建

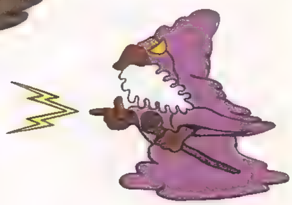

◀走るギル

▲ブラック・ナイト

てる人夫(にんぷ)として働かされていましたが，塔が崩されたとき，岩の下敷きとなり負傷(ふしょう)してしまいました。ひそかに王国の再建をめざす２人を，ただ１人残って見守っていた女神イシターは，神々に見放されても神を敬い続けているカイに，魔法のティアラ(冠の一種)をさずけ，ドルアーガを倒すため

▲ゴースト

◀クオックス


メイジ▶

Written by
手塚 一郎

▼ギルガメス
▲カイ

に塔へ遣(つか)わせました。しかし，カイはドルアーガの魔力の前に，捕われの身となってしまったのです。

恋人を失ったギルの嘆きは天上界のアヌ神にも届き，アヌ神はギルに，勇気を力に変換する黄金の鎧（よろい)を与えました。ギルは，カイを救い，平和のシンボルであるブルー･クリスタル・ロッドを天上界に戻すため，ゴールドナイトとなってドルアーガの塔へ挑(いど)んで行くのです。

（ナムコ　コミュニティー　マガジン「ＮＧ」　84'第６号より）

まったく新しい発想で制作されたドルアーガの塔は1984年に登場したゲームです。

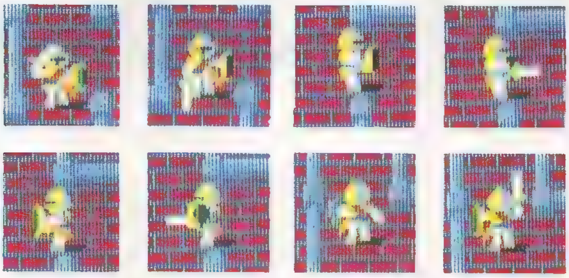
ゲームの遊びかた

４方向レバーと押しボタン一つで，ギルを操作し，カギをひろってドアを開けて，カイのいるフロア60をめざします。

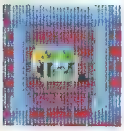
レバーでギルを上下左右に動かし，ボタンを押すと剣を振ります(**写真1**)。剣を出したままにするにはボタンを押しっぱなしにします。また，ギルは盾(たて)も使えます。ボタンを押さなければ，盾はギルの正面に位置し，敵からの攻撃，呪文(じゅもん)を防ぎます。

剣を使っているときは，盾はギルの正面にはなく，ギルの向いている方向の左側にきます。これによって，剣を出した状態でも，ギルの左側からの攻撃なら受けられるのです。

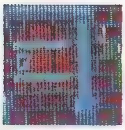
ギルは，スペル（呪文）を受けたり体力が０になったり，剣をぬかずにナイトに触れたり，スライムやマジシャンに体当たりしたり，タイム·オーバーになるなどするとストックが１人減ってしまいます。



《写真１》上下左右を向き，剣をぬいたギル



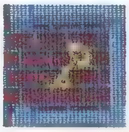
《写真２》宝箱



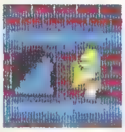
《写真３》ドア

各フロアには一つづつ宝箱が隠されています（例外あり）(**写真2**)。これは各フロアごとに設定された，条件を満たすと出現します。宝箱を取ると，その中に入っているマジック・アイテム(魔法の品物)やイクイップメント（装備)などを手に入れることができます。それらには，取ってはいけない物や持っていないとフロア60へ行けない物などもあります。

各フロアをクリアするには，ドアを開けて，そこから出ればよいのですがドアはロックされているので(**写真3**)，迷路内からカギ(**写真４**)をひろってこなければなりません(**写真５**)。



《写真４》ドアのカギ



《写真５》いざつぎのフロアへ！

キャラクター・インフォメーション

★ギル(ギルガメス)

滅ぼされてしまった王国の王子（**写真６**)。悪魔ドルアーガをやっつけて，恋人カイを救うために，黄金の鎧（よろい）を身につけて，ひとりドルアーガの塔へのり込む，このゲームの主人公。各フロアに隠されたマジック・アイテムやイクイップメントを見つけだしてパワーアップしていきます。

★スライム

グリーン·スライム(30pts)

最初のフロアから出てくる普通のスライム。止まっている時間も長いし，スペル(呪文)も吐(は)かないのですが気をぬかずに戦ってください(**写真7**)。

ブラック・スライム(50pts)

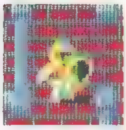
フロア２から出てくるスライムです(**写真８**)。グリーン・スライムにくらべて止まっている時間が短かいため，よく動きます。柱と柱の間で剣を出したままで待ち，スライムが来たらやっつけるというセオリーさえ実行すれば，こわがることはありません。

レッド・スライム(60pts)

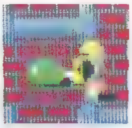
このスライムは ホワイト・スペル(メイジの出す白い呪文と同じ）を吐きます(**写真９**)。呪文は進行方向に吐いてくる（すべてのスライムに共通）のでスライムの正面で剣を出すというバカなマネはしないようにしましょう。

ブルー・スライム(40pts)

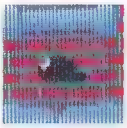
このスライムもスペルを吐きます。こいつの吐くスペルはブルースペルで壁をつき破ることができるのです（**写真10**)。ギルとスライムの間に壁があるから安全だと思っているとやられてし



《写真６》スタート時のギル

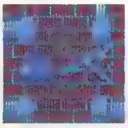


《写真７》グリーン·スライムとギル



《写真８》ブラック·スライム

《写真９》レッド·スライムは白いスペルをだす



《写真10》青いスペルをだすブルー・スライム

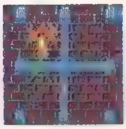
《写真11》グリーンのスペルをだすダークグリーン・スライム

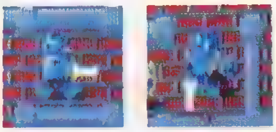
《写真12》あらゆるスペルをだすダークイエロー・スライム

《写真13》メイジ

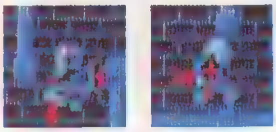
《写真14》炎をだすソーサラー

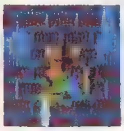
《写真15》壁をこわすドルイド

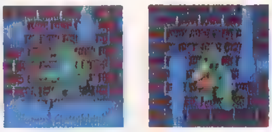

《写真16》壁をつきぬけるウイザードのスペル


《写真17》ブルーナイト

《写真18》ブラック・ナイト


《写真19》ミラーナイト


《写真20》ハイパワー・ナイト


《写真21》リザード・マン

まいます。ムリにやっつけようとはしないで，むしろ，そのまま放置してわざと壁を破らせ，ギルが移動しやすくさせたほうがよいと思います。

ダークグリーン・スライム(70pts)

壁を通りぬけるグリーン・スペルを吐いてくる，とんでもないスライムです(**写真11**)。画面上にスライムがいないからと安心していると，画面外からスペルを吐いてきたりするので注意してください。

ダークイエロー・スライム(90pts)

他のスライムが使うスペルを全部使ってしまうスライムの王様。最強のスライムと言われています(**写真12**)。ファイヤー・エレメント（炎の呪文）をだすところは一見の価値あり。

★マジシャン

メイジ(50pts)

迷路内に突然現れて呪文を吐いて消える，をくり返します(**写真13**)。消える前に剣で殺すこともできます。壁に当たると消えてしまうホワイト・スペルを吐いてきますが，こいつに手こずっているようではフロア60は遠いでしょう。

ソーサラー(70pts)

通路にファイヤー・エレメントを出すマジシャンです(**写真14**)。ファイヤー・エレメントの出る条件は，呪文が壁に当たるか，横道のあるところなので，ソーサラーを殺したいときは，そういった条件を満たさない場所を選びましょう。レッド・ネックレスを持たずにギルがファイヤー・エレメントの中に入ると死んでしまいますが，ファイヤー・エレメントにギリギリまで近づいて剣を振ると炎を消すことができます。

ドルイド(90pts)

ブルー・スライムと同じく，壁をこわすブルースペルを使います(**写真15**)。たいして強くもないので，殺すより生かしておき壁をこわさせるとよいでしょう。最初のほうのフロアではマトック(つるはし)のムダ使いは死を意味するのですから……。

ウイザード(100pts)

壁を通りぬける（外周に当たるか，画面外に出ないと消えない）とてつもない呪文を吐くマジシャンです（**写真16**)。スライムと違って，どこに現われるかわからないので注意が必要。こいつがでるフロアでは全滅させてから他の行動に移るのがセオリーです。

★ナイト

ブルーナイト(1000pts)

フロア３から登場する騎士(きし)です(**写真17**)。ハッキリ言って弱い。弱いからといっても素手で戦わないように。

ブラック・ナイト(1000pts)

こいつも弱いですが，装備がない最初のころは負けてしまう可能性があるので，できるだけ戦わないようにしましょう。

ミラーナイト(2000pts)

ギルの能力をコピーした騎士です。足が速いのでジャマなときが多いキャラクターです(**写真19**)。このミラーナイトで腹が立ったら，ラウンド２でジェット・ブーツを取らずにきましょう。なんとギルのコピーだけあってミラーナイトのスピードも遅くなってしまうのです。ちなみにジェット・ブーツがなくても60面クリアはできます。

ハイパワー・ナイト(3000pts)

装備さえあれば全然こわくない敵です。3000 pts ももらえることから点数かせぎ用のキャラクターとして愛用されています。(**写真20**)。

リザードマン(200pts)

文字どおり「とかげ男」です（**写真21**)。かなり強い敵ですが，点数はたったの200pts。こんなのと戦うぐらいなら早く出口へ行ってタイム・ボーナスをもらったほうが得でしょう。左利きですが，血液型はＡＢかどうかは知りません。

レッドナイト(1200pts)

強いっ！装備があってもできるだけ戦わないほうがよいと思います（**写真**

22)。青い剣「イビル・ソード」はギルに大きなダメージを与えるのです。

★ゴースト

メイジ・ゴースト(150pts)

殺されたマジシャンの亡霊（ぼうれい)です。迷路内を飛びまわり，呪文を吐きます。ゴーストの特徴としては通過しても平気なことと，ロウソクが無いと見えないということです。メイジ・ゴーストは，マジシャンのメイジと同じホワイト・スペルを吐きます(写真23)。

ドルイド・ゴースト(250pts)

ドルイドがゴーストになっただけのものです。当然，壁をこわすブルースペルを吐きます。(写真24)。

ウイザード・ゴースト(350pts)

これも単にウイザードがゴーストになっただけのものです(写真25)。ゴーストの殺しかたは，ゴーストの通り道に垂直に剣を出しておく方法や，呪文をださない２ブロックの場所へ誘い込んでやっつける方法などがいいと思います。

★ドラゴン

クオックス(3000pts)

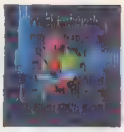
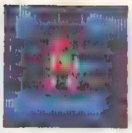
迷路内をノソノソと歩きまわり，ときどきものすごい炎を吐きます（写真26)。炎を吐く前には羽をパタパタと動かすので，すぐによけてください。また，ギルのＸ軸またはＹ軸が合うと近づいてきます。このとき，そこに壁があっても突き破ってくるので注意が必要です（これを上手に利用するテクニックもあるのです)。

シルバー・ドラゴン(3000pts)

クオックスより少し強いのです。他の性質はクオックスと変わりません(写真27)。

ブラック・ドラゴン(3000pts)

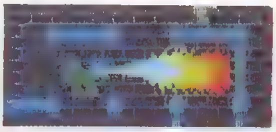
シルバー・ドラゴンより少し強い。その他はシルバー・ドラゴンと同じです(写真28)。

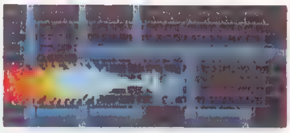


《写真22》レッドナイト

《写真23》メイジ・ゴースト

《写真24》ドルイド・ゴースト

《写真25》ウイザード・ゴースト


《写真26》クオックス


《写真27》シルバー・ドラゴン

《写真28》ブラック・ドラゴン

《写真29》タイムがなくなるとあらわれるものと，はじめからあらわれるウィル・オー・ウィスプがいる

★その他のキャラクター

ウィル・オー・ウィスプ

ブルーとレッドがいますが，どちらもやっつけることはできません。ブルーは左まわり，レッドは右まわりで迷路内を移動します(写真29)。

ローパー(1000pts)

イソギンチャクのようなキャラクターで。ギルの体力をうばい取ってしまう，いやなヤツです。

剣をださずに通過すると，体力は最低にされてしまいますが，死ぬことはありません。反対に剣をだして通過すると死ぬ危険性がありますが，無事通過できた場合や，他のナイトとかろうじて戦える体力だけは確保することができます。

いずれにせよ，ローパーとはまじわらないほうがよいのですが，どうしようもない場合や，他のナイトと戦わなければならない場合は「剣出し通過」，そうでない場合は「そのまま通過」というふうに状況に応じて対処しましょう。

なお，ローパーにはグリーン・ハンド(写真30)，レッド・ハンド(写真31)，ブルー・ハンド(写真32)の３種がいますが，いずれも得点は1000ptsで，強さはそれほどちがいません。

サッカバス(500pts)

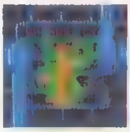
57階に現われ，イシターに化けてギルをだまそうとします(写真33)。だまされてニセイシターを助けるとギルは死んでしまいます。誰でも一度はひっかかるキャラクターです。

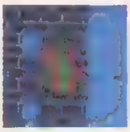
ドルアーガ(０pts)

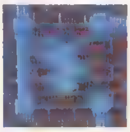
モンスターの親玉で，59階に出現します(写真34)。が，あまり強くないし，迫力もありません。「迷彩服を着て，アワおどりをしている見城こうじ」とも呼ばれています。

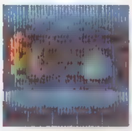
イシター

60階に登場する女神です。まちがっ


《写真30》グリーン・ローパー

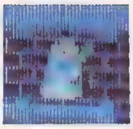

《写真31》レッド・ローパー


《写真32》ブルー・ローパー



《写真33》サッカバスが化けている石とイシター

《写真34》でたぞ！ドルアーガ



《写真35》イシター

《写真36》かわいらしいカイ

ても殺さないでください(写真35)。

カイ

ギルの恋人です(写真36)。カイを救出することにより60階クリアが達成されます。顔が大きいのは，気のせいでしょう。

ドルアーガ全フロアのアドバイス

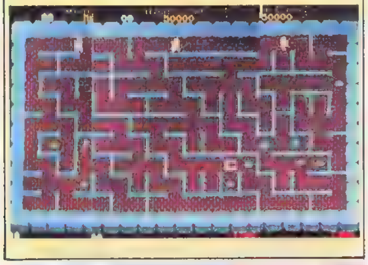
全60フロアの攻略アドバイスをしましょう。なお，フロアの写真は，合成なので，キャラクターの数などは実際とはちがっています。

FLOOR 1

カッパー・マトック▲

宝物 カッパー・マトック(銅のつるはし)
出現方法 グリーン・スライムを3匹殺す
効果 カベを1フロア2回こわすことができる。ただし，宝を取る前後各1回
登場キャラクタ ▶グリーン・スライム…8

ハッキリ言ってむずかしいです。スライムの出現位置によっては，タイム・オーバーやウィル・オー・ウィスプに当たって死んでしまうこともあるのです。迷路を完全に理解してムダな動きをしないことと，手に入れたカッパー・マトック(銅のつるはし)を効果的に使うことがたいせつです。

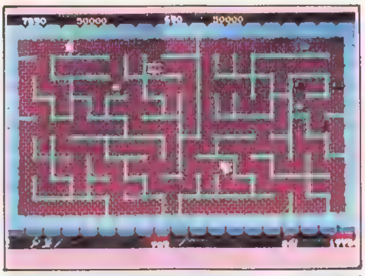


FLOOR 2

ジェット・ブーツ▲

宝物 ジェット・ブーツ
出現方法 ブラック・スライムを2匹殺す
効果 ギルの歩行速度が上がる
登場キャラクタ ▶グリーン・スライム…5
▶ブラック・スライム…3

絶対取るべきアイテム「ジェット・ブーツ」が出ます。これがないとギルのスピードが遅すぎてゲームになりません。また，このフロアでもマトックの使い場所が重要です。ジェット・ブーツを取る前と取った後に1回ずつ，「ここっ！」という場所に使ってください。

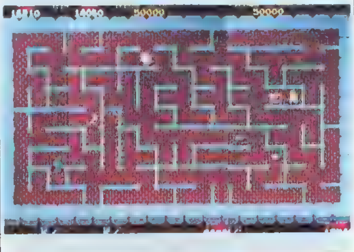


FLOOR 3

ポーション・オブ・ヒーリング▲

宝物 ポーション・オブ・ヒーリング(薬)
出現方法 ブルーナイトのどちらかを殺す
効果 ギルのリザーブが1人増える
登場キャラクタ ▶ブルーナイト…2▶グリーン・スライム…4

死んだギルを生きかえらせる薬ですが，自信のある人はこれを取らずに出口へ直行してタイム・ボーナスをもらったほうが得です。ところで，ギルは薬を同時に一つしか持つことができません。つまり，新しく薬を取ると前に持っていた薬は消えてしまうのです。この薬に限り，コンティニュー・プレイしたときは効果がありません。

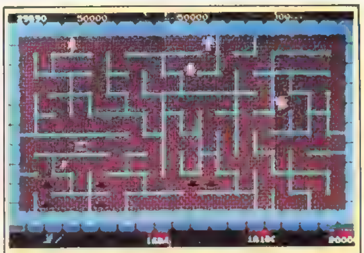


FLOOR 4

チャイム▲

宝物 チャイム
出現方法 カギを取らずに扉の上を通る
効果 フロアの最初にギルがカギのある方向を向くと鳴って知らせてくれる
登場キャラクタ ▶メイジ(青い魔術師)…1
▶ブラック・スライム…6

このフロアで取れるチャイムはハイス



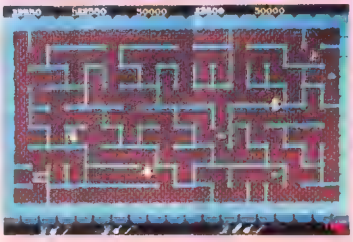
コアを狙う人にはなくてはならない物なのです。メイジは最初に殺してしまうほうが楽でしょう。でも，ほんとうはメイジを無視しても迷路内を歩きまわれるぐらいになりたいものです。

FLOOR 5

ホワイト・スウォード▲

宝物 ホワイト・スウォード(白い剣)
出現方法 歩行中に連続して呪文を3回受ける
効果 ギルが強くなる
登場キャラクタ ▶メイジ(青い魔術師)…5
▶グリーン・スライム…4

メイジが5人も出るので宝を取ったらすぐにメイジを全滅させましょう。やりかたは柱と柱の間に止まって3秒ぐらい待ちます。それから移動すると，メイジは全部同時に現われるのです。呪文を盾で受けたら素早く剣で殺してください。メイジが全部同時に出現するとつぎにメイジが出現するまでにある程度時間があくことに注目してください。



FLOOR 6

キャンドル▲

宝物 キャンドル
出現方法 上の外周にさわって下がる
効果 ゴーストが見えるようになる
登場キャラクタ ▶ブラック・ナイト…２▶ソーサラー(緑の魔術師)…３

ソーサラーがでますが，こいつはメイジを殺すようにはいきません。ソーサラーの呪文は壁に当ったり，横道がある場所ではファイヤー・エレメントと呼ばれる炎に変化してしまうからです。つまり，長い１本道で戦うことが望ましいのです。こういった場所を見つけたら，後はメイジと同じ殺しかたでやっつけてください。

FLOOR 7

シルバー・マトック▲

宝物 シルバー・マトック(銀のツルハシ)
出現方法 カッパー・マトックをなくす
効果 カベをこわすことができる（１フロア１～４回使える）
登場キャラクタ ▶ブルーナイト…３▶レッド・スライム…３

カッパー・マトックをなくせばシルバー・マトックがでるからといって，ただ適当にカッパー・マトックを使いまくればいいというわけではありません。少しでも得をするような使いかたをするべきです。レッド・スライムの呪文には，くれぐれも注意してください。

FLOOR 8

ポーション・オブ・パワー▲

宝物 ポーション・オブ・パワー(青い薬)
出現方法 ギルを出現地からＸＹ両軸ともズラし，剣をぬく
効果 ギルが強くなる
登場キャラクタ ▶メイジ(青い魔術師)…４▶ブラック・スライム…５

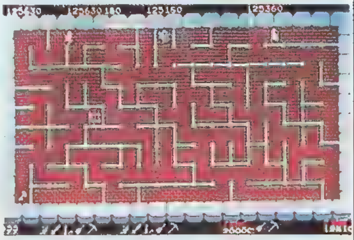
ポーション（薬）は一つしか持つことができません。すなわち新しくポーションを取ると，前に持っていたポーションは消えてしまうのです。もし，３フロアで取った「ポーション・オブ・ヒーリング」が残っていたら，このフロアのポーションは取ってはいけません。

FLOOR 9

ポーション・オブ・エナジー・ドレイン▲

宝物 ポーション・オブ・エナジー・ドレイン(オレンジ色の薬)
出現方法 写真のＡ及びＢ地点を通る
効果 ギルが弱くなる
登場キャラクタ ▶ソーサラー(緑の魔術師)…３▶ドルイド(灰色の魔術師)…１▶メイジ・ゴースト(オレンジ)…１

まずゴーストを殺さないとダメです。２ブロックの場所へ誘いこむか，通り道へ垂直に剣を出すかしてゴーストをやっけてください。ソーサラーやドルイドは無理してやっつける必要はありません。特にドルイドは壁をこわしてもらうために生かしておいたほうがよいでしょう。

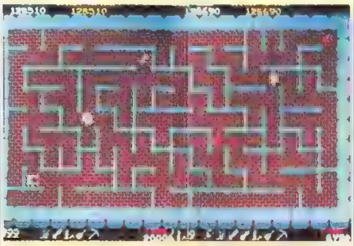


FLOOR 10

ゴーントレット▲

宝物 ゴーントレット(手袋)
出現方法 レッド・スライムの呪文を楯で１回受ける
効果 26フロアで必要
登場キャラクタ ▶ブラック・ナイト…２▶レッド・スライム…４

このフロアはレッド・スライムが呪文を出すか出さないかで決まってしまいます。マトックを上手に使うことと迷路を見て呪文を受けやすそうなところを探すことが大切です。スライムは進行方向へ呪文を吐くので，スライムの前で剣を抜いたりしないように。

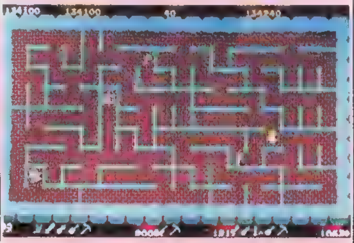


FLOOR 11

キャンドル▲

宝物 キャンドル
出現方法 最下段に行き，上がる
効果 ゴーストが見えるようになる
登場キャラクタ ▶メイジ(青い魔術師)…５▶グリーン・スライム…３

メイジを全部やっつけてから宝箱を出したほうがよいでしょう。宝をだすのを急いだため敵にやられてしまった…というパターンはけっこう多いのです。ギルが死んでしまったら何にもならないので確実にメイジを殺してください。



FLOOR 12

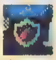
アーマー▲

宝物 アーマー(ヨロイ)
出現方法 最下段にドルイドを出現させる
効果 ギルが強くなる(要52フロア)
登場キャラクタ ▶メイジ・ゴースト（オレンジ)…１▶ドルイド(灰色の魔術師)…２▶ブラック・スライム…２

ドルイドにかぎらず，マジシャンは

ギルの近くに出現する傾向があります。ゲームがはじまったらメイジ・ゴーストを殺して画面の下のほうへ移動してください。

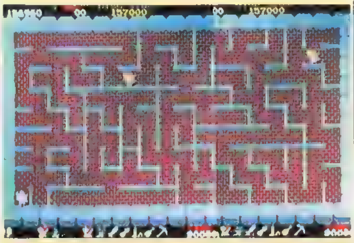
FLOOR 13



レッド・ライン・シールドと身につけたギル▲

宝物 レッド・ライン・シールド
出現方法 扉を通ってから敵を全滅する
効果 ギルの防御力が上がる（要33フロア）
登場キャラクタ ▶ソーサラー（緑の魔術師）…2▶ブルー・スライム…5

このフロアはモタモタしているとスグにタイム・オーバーになってしまいます。と言っても急いで敵を殺そうとすると危険です。まずはじめにソーサラーを殺してからのほうがいいでしょう。敵を全滅させる前に出口を必ず通過してください。

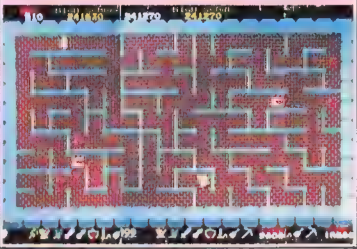


FLOOR 14

ドラゴン・ポット▲

宝物 ドラゴン・ポット（赤い薬）
出現方法 タイム・ボーナス5,000まで待つ
効果 クオックスを一撃でやっつけられる
登場キャラクタ ▶ウイザード（オレンジの魔術師）…1▶レッド・スライム…4▶ドルイド・ゴースト（ブルー）…1

このフロアで出る「ドラゴン・ポット」は取るか取らないかが問題です。ドラゴン・ポットを取らずにタイム・



ボーナスを狙うか，それともタイム・ボーナスをすててつぎのフロアを安全にクリアするか…どちらを選ぶかはプレイヤーしだいです。

FLOOR 15

グリーン・ネックレス▲

宝物 グリーン・ネックレス
出現方法 剣を出したブルーナイトと交差時に剣を出す（少しダメージを受ける）
効果 27フロアで有効
登場キャラクタ ▶ブラック・ナイト…2▶ブルーナイト…1▶ブルー・スライム…2▶クオックス…1

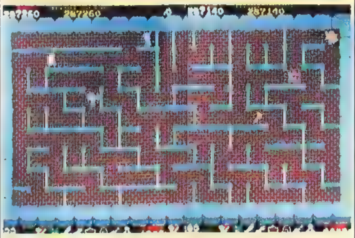
このフロアの宝箱を出すには，ギルがダメージを受けなければなりませんので，宝箱を出したら他の騎士とは戦わないで，スグにクリアしてしまいましょう。

FLOOR 16

パーマネント・キャンドル▲

宝物 パーマネント・キャンドル（ブルー・フレーム）
出現方法 左右の外周にさわる
効果 ゴーストが見えるようになる
登場キャラクタ ▶ミラーナイト…1▶メイジ（青い魔術師）…5

メイジを先に倒してしまえば楽なフロアですが，メイジを全滅させる前にミラーナイトと戦わなければならなくなったりするときがあります。こういうときは，ミラーナイトを2ブロックのところへ誘いこんで戦えばメイジの呪文にやられません。

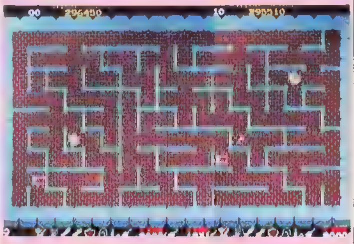


FLOOR 17

ポーション・オブ・アンロック▲

宝物 ポーション・オブ・アンロック（赤い薬）
出現方法 メイジ・ゴーストを5回ワープさせる
効果 18フロアで必要
登場キャラクタ ▶メイジ・ゴースト（オレンジ）…2▶ドルイド（灰色の魔術師）…2▶ブルー・スライム…2

ゴーストがギルの近くにくる前に5回ワープしてくれれば楽です。そうでないときは，ドルイドに注意して移動し，ゴーストを無理にワープさせるしかありません。

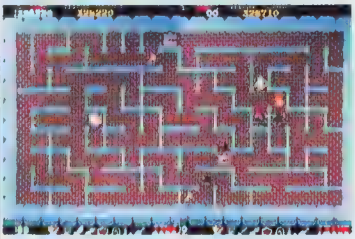


FLOOR 18

ドラゴン・スレイヤーとギル▲

宝物 ドラゴン・スレイヤー（緑色の剣）
出現方法 外周にさわらないでいれば出る
効果 ギルが強くなる
登場キャラクタ ▶ドルイド・ゴースト（ブルー）…1▶ソーサラー（緑の魔術師）…3▶ブラック・スライム…3

ドラゴン・スレイヤーを取ったらゴーストを殺してスグに出口へ行くのがいいと思います。スライムやソーサラーは相手にしないでおいたほうが安全です。

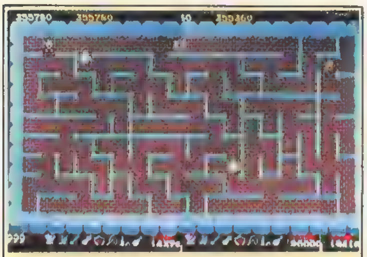


FLOOR 19

ブック・オブ・ライト▲

宝物 ブック・オブ・ライト
出現方法 扉を開く（出てはいけない！）
効果 フロアが明るくなる
登場キャラクタ ▶ウイザード（オレンジの魔術師）…3▶レッド・スライム…2▶クオックス…1

壁を通り抜ける呪文を吐くウイザードの登場です。基本的にはウイザードもメイジなどと同じ戦いかたで殺しますが，そのときのギルの位置が問題で



す。なるべく迷路のカドで戦うのがベストです。クオックスを利用して迷路の壁をこわさせるのも一つのテクニックです。

FLOOR 20

ポーション・オブ・パワー▲

宝物 ポーション・オブ・パワー(青い薬)
出現方法 敵を1匹も殺さずに扉をあける
効果 ギルが強くなる
登場キャラクタ ▶ブラック・ナイト…4▶ドルイド(灰色の魔術師)…3▶ドルイド・ゴースト(ブルー)…1

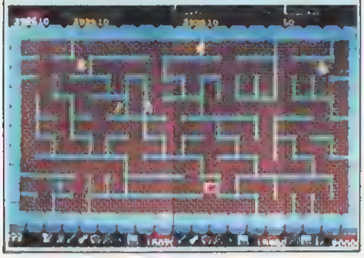
このフロアの宝は取っても取らなくてもいいのですが，だしかたがむずかしいので素早くクリアしてタイム・ボーナスを狙うのがいいでしょう。ハイスコアをめざす人にはブラック・ナイト（2000pts）を殺しまくる，という方法もあります。

FLOOR 21

グリーン・リング▲

宝物 グリーン・リング
出現方法 出現地から移動し，10秒ほど静止
効果 ブルー・ウィル・オー・ウィスプを通過できる。ただし38フロアまで有効
登場キャラクタ ▶ミラーナイト…2▶ウィザード・ゴースト(灰色)…1▶ブルー・ウィル・オー・ウィスプ…2

ゴーストの呪文に当たらない場所でじっと待ってください。ウィル・オー



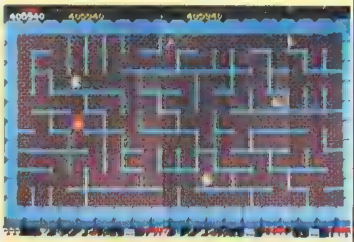
・ウィスプの動きには十分注意して，危ないと思ったらマトックを使って逃げましょう。

FLOOR 22

ポーション・オブ・エナジー・ドレイン▲

宝物 ポーション・オブ・エナジー・ドレイン（オレンジ色の薬）
出現方法 レバーを右7回，左1回，右へ7回倒す
効果 ギルが弱くなる
登場キャラクタ ▶ソーサラー（緑の魔術師）…2▶グリーン・スライム…5▶クオックス…1

クオックスの炎やソーサラーのファイヤーエレメントに注意して，ひたすらフロア・クリアに燃えてください。間違ってもクオックスをやっつけようなどと思わないように。

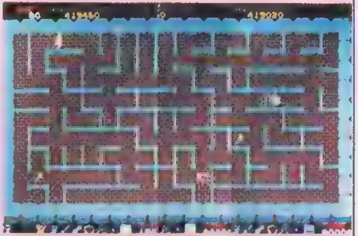


FLOOR 23

バイブル▲

宝物 バイブル(金)
出現方法 ウイザードのみすべて殺す
効果 フロア内が明るくなる
登場キャラクタ ▶ウイザード（オレンジの魔術師）…3▶ブルー・スライム…4

ウイザードを全滅させる前にスライムをやっつけないでください。もし，やっつけてしまうと宝箱が出なくなってしまうからです。迷路のカドでウイザードをやっつけるというセオリーを忘れないように！



FLOOR 24

バランス▲

宝物 バランス(天秤)
出現方法 ギルの出現地で剣を1回振る
効果 26フロアで必要
登場キャラクタ ▶メイジ(青の魔術師)…4▶メイジ・ゴースト…2▶ブルー・ウィル・オー・ウィスプ…3

メイジやメイジ・ゴーストを先にやっつけてから宝箱を出すのが普通のやりかたですが，タイム・ボーナスが10pts．でももったいないという人は，メイジを全部同時に出現させた後にある，少しの時間を利用することをおすすめします。ギルの出現位置のすぐ近くに壁があるときは，その方向にレバーを倒しながら剣を振るとマトックを使わずにすみます。

FLOOR 25

宝物 発見されていません
出現方法 不明
効果 不明
登場キャラクタ ▶ウイザード（オレンジ色の魔術師）…1▶レッド・スライム…4▶グリーン・ローパー…1

ローパーが登場しますが，こいつと戦ってはいけません。ヘタをすると逆にやられてしまったりするからです。とにかく，ひたすらフロア・クリアを目ざしてください。ウイーザードを殺さずに迷路内を動きまわれるようになれると，さらにスコアが上がります。

FLOOR 26

ハイパー・ゴーントレット▲

宝物 ハイパー・ゴーントレット(青手袋)
出現方法 カギを取ってからドルイドを殺す
効果 剣を抜くのが速くなる
登場キャラクタ ▶ドルイド(灰色の魔術師)…4▶ハイパー・ナイト…1▶クオックス…1

カギを取る前にドルイドを全部やっつけてしまってはダメです。ドルイドを3人殺してしまうと楽になります。ハイパワー・ナイトは3000pts．と高得

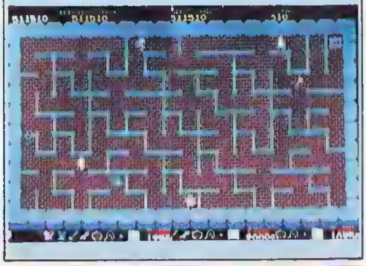
点ですが，自信のない人は戦わないほうがいいでしょう。

FLOOR 27

レッド・ネックレス▲

宝物 レッド・ネックレス
出現方法 青のウィル・オー・ウィスプを通過する
効果 ファイヤー・エレメント（ソーサラーが出す）を通りぬけることができるようになる
登場キャラクタ ▶ミラーナイト…2▶ブルーナイト…3▶ブルー・ウィル・オー・ウィスプ…3

宝物を取ったらスグにクリアするのもいいのですが，ブルーナイトやミラーナイトを倒しまくって得点をかせぐのもいいでしょう。ギルはかなりパワーアップしているので負けることは，まずありえません。



FLOOR 28

ブック・オブ・ゲート・ディテクト▲

宝物 ブック・オブ・ゲート・ディテクト
出現方法 剣を出しながら扉の上で停止する
効果 出口の扉が見えるようになる
登場キャラクタ ▶ドルイド・ゴースト（ブルー）…1▶ダークグリーン・スライム…3▶グリーン・ローパー…2

ダークグリーン・スライムの吐く呪文に注意すれば楽勝です。つぎの29フロアにはゴールド・マトックが出るので，シルバー・マトックが無くなる心配をせずに使えるのがウレシイ！

FLOOR 29

ゴールド・マトック▲

宝物 ゴールド・マトック（金のつるはし）
出現方法 レバーを上，右，下，左の順に3回回す
効果 何回でも使えるマトック。ただし外周に使うとパアになるので注意！
登場キャラクタ ▶ウイザード・ゴースト（灰色）…2▶ブラック・スライム…6▶ブルー・ウィル・オー・ウィスプ…2

はじまったらスグに宝箱をだすのもいいのですが，ここは安全にウイザード・ゴーストをやっつけてからのほうがいいでしょう。調子にのってゴールド・マトックを外壁に使ってなくさないようにしてください。

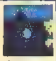
FLOOR 30

ポーション・オブ・アンロック▲

宝物 ポーション・オブ・アンロック（赤い薬）
出現方法 Ⓐまたは Ⓑ地点と，X，Y両軸ともズレた地点を3回通る
効果 31フロアで必要
登場キャラクタ ▶ハイパー・ナイト…2▶ソーサラー（緑の魔術師）…2▶グリーン・ローパー…2▶クオックス…1

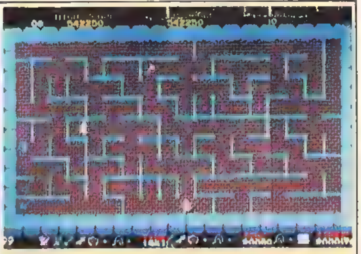
ハイパワー・ナイトは高得点なのでやっつけたほうが得ですが，ギルが剣を出さずにローパーとすれちがうと体力が最低になってしまうので，こういう場合は戦ってはいけません。クオックスにも注意してください。

FLOOR 31



パール▲

宝物 パール
出現方法 1プレイヤー・ボタンを押す。クラ～イ！
効果 クオックスの足どめができる
登場キャラクタ ▶ウイザード（オレンジの魔術師）…4▶ブルー・スライム…3▶ブルー・ウィル・オー・ウィスプ…2



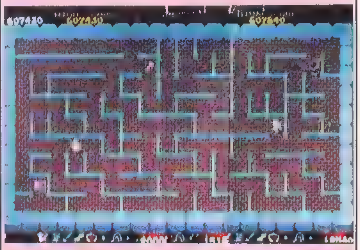
ギルの出現位置が外壁に近いときはいいのですが，外壁から遠い位置のときは宝物を通らずに，なるべく外壁に近ずくように努力し，まずウイザードを攻略します。画面の真ん中でウイザードと戦うのはエキスパートでもむずかしいのです。

FLOOR 32

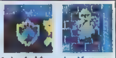
バランス▲

宝物 バランス（天秤）
出現方法 剣を連続して2振りする
効果 33フロアで必要
登場キャラクタ ▶ブラック・ナイト…2▶ダークグリーン・スライム…4▶クオックス…1

宝物は始まったらスグに取ってしまいましょう。宝物を取ったらスグに出口へ行きますが，途中でブラック・ナイトに出会ったらやっつけて2000pts.をかせぎましょう。ダークグリーン・スライムの呪文には注意せよ！

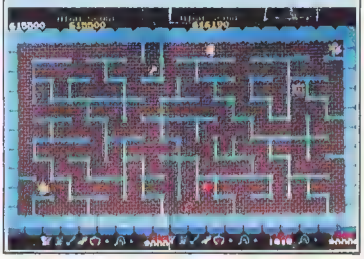


FLOOR 33



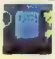
ハイパー・シールドとそれを持ったギル▲

宝物 ハイパー・シールド（青い楯）
出現方法 シルバー・ドラゴンと交差する
効果 バリアが半キャラ分効果を発揮する
登場キャラクタ ▶ウイザード・ゴースト（灰色）…1▶ドルイド・ゴースト（ブルー）…1▶メイジ（青の魔術師）…1▶シルバー・ドラゴン…1▶レッド・スライム…2



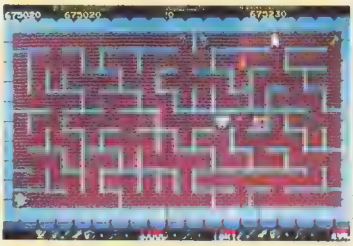
ホワイト・ドラゴンを通過するとギルの体力は減っていきます（クオックスやブラック・ドラゴンなども同じ）ので何度も通過しないようにしましょう。また，ドラゴンに近づくときは，炎に注意してください。

FLOOR 34


ブック・オブ・キィ・ディテクト▲

宝物 ブック・オブ・キィ・ディテクト（茶色）
出現方法 ミラーナイトのどちらかを殺す
効果 カギが見えるようになる
登場キャラクタ ▶ミラーナイト…2▶ウイザード（オレンジの魔術師）…1▶ブルー・ウィル・オー・ウィスプ…2

ウイザードをはじめに倒してからミラーナイトをやっつけてください。宝物を取ったら出口へ急ごう。

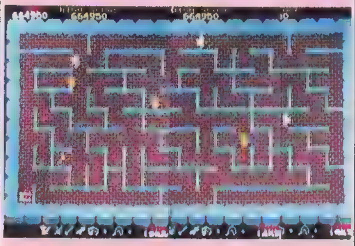


FLOOR 35

ポーション・オブ・エナジー・ドレイン▲

宝物 ポーション・オブ・エナジー・ドレイン
出現方法 ローパー2匹と交差する
登場キャラクタ ▶ドルイド（灰色の魔術師）…2▶グリーン・ローパー…2▶ダークグリーン・スライム…2

剣を出さずにローパーとすれ違うと死ぬことはないのですが，ギルの体力は最低になってしまいます。反対に剣を出しながらすれ違うと死ぬ危険性はありますが，弱い騎士とならなんとか戦うことができます。ただし，何度もローパーとすれ違ったらダメです。このことはおぼえておくと便利だと思います。

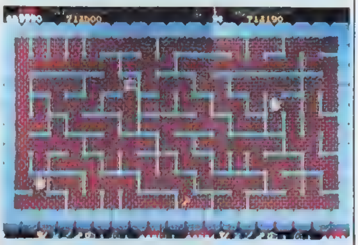


FLOOR 36

バランス▲

宝物 バランス（天秤）
出現方法 ファイヤー・エレメントを通過する
効果 37フロアで必要
登場キャラクタ ▶ソーサラー（緑の魔術師）…4▶リザードマン…1▶シルバー・ドラゴン…1

とかげ男「リザードマン」が出現します。やっつけても，たった200pts.なので，戦わないほうが得です。取ってもタイム・ボーナスは200pts.以上減ってしまううえに体力まで減少してしまうのですから。

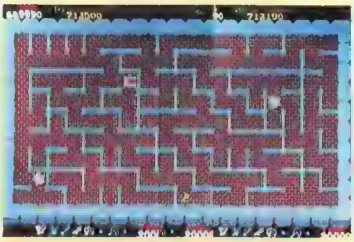


FLOOR 37

ハイパー・ヘルメット▲

宝物 ハイパー・ヘルメット
出現方法 ゴーストをすべて殺し，ローパーと交差する。
効果 ギルが強くなる
登場キャラクタ ▶ハイパワー・ナイト…2▶ドルイド・ゴースト（ブルー）…2▶レッド・ローパー…4

ハイパワー・ナイトを2人殺し6000pts.かせぎたい人はローパーとすれ違う前に戦わなければなりません。ところで他の騎士にも言えることですが，なるべく背後から攻撃したほうが楽にやっつけることができます。

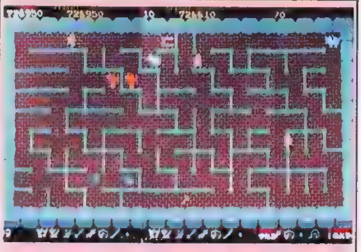


FLOOR 38

グリーン・クリスタル・ロッド▲

宝物 グリーン・クリスタル・ロッド
出現方法 剣を出した状態でウイザードの呪文を楯で受ける
効果 48フロアで必要
登場キャラクタ ▶ウイザード…3▶シルバー・ドラゴン…1▶ブルー・ウィル・オー・ウィスプ…2

ウイザードは3人いるので，2人倒してから宝箱を出すようにするほうが



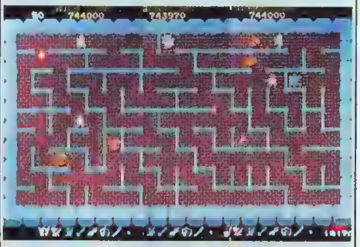
よいでしょう。ウイザードが1人になったら迷路のカドへ行って剣を出しながら待ってください。カドにいればウイザードの呪文は2方向からしかきません。

FLOOR 39

レッドリング▲

宝物 レッドリング
出現方法 レバーを上へ2回，下へ5回倒す
効果 レッド・ウイル・オー・ウィスプのみ通過可
登場キャラクタ ▶レッドナイト…2▶メイジ・ゴースト（オレンジ）…2▶レッド・ウィル・オー・ウィスプ…2▶ブルー・スライム…4

ゲームがスタートしたらスグに宝物を取ってください。もたもたしているとウィル・オー・ウィスプにやられてしまいます。宝物を取ってもゴーストが1匹いるので安心しないようにしてください。

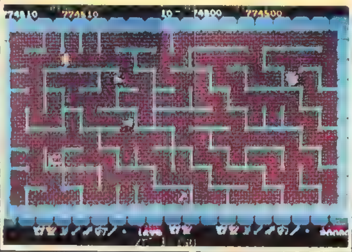


FLOOR 40

ポーション・オブ・デス▲

宝物 ポーション・オブ・デス（黒）
出現方法 タイマーが10,000以下のときにローパーと交差する
効果 タイマーが速くなる
登場キャラクタ ▶メイジ（青い魔術師）…2▶リザードマン…3▶グリーン・ローパー…2

メイジに気をつけてスグに出口へ行ってください。ローパーやリザードマ



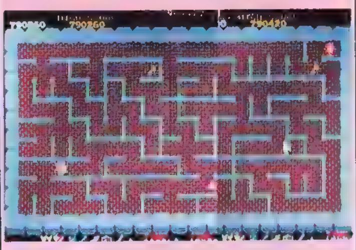
ンは無視してひたすらタイム・ボーナスを節約しましょう。

FLOOR 41

ポーション・オブ・キュアー▲

宝物 ポーション・オブ・キュアー(黄緑の薬)
出現方法 クオックスを殺す
効果 速くなったタイマーがもとにもどる
登場キャラクタ ▶ウイザード（オレンジの魔術師)…4▶レッド・ウィル・オー・ウィスプ…3▶クオックス…1

ウイザードが４人も出るので注意してください。なるべく外壁について戦うことが安全にウイザードをやっつけるコツです。クオックスは殺しても殺さなくてもいいでしょう。

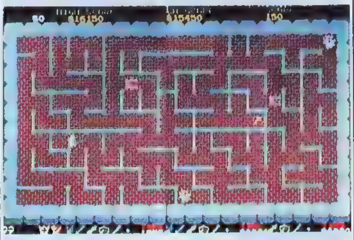


FLOOR 42

サファイア・メイス▲

宝物 サファイア・メイス
出現方法 レッド・ウィスプを通過し，カギを取り，再びレッド・ウィスプを通過する
効果 不明
登場キャラクタ ▶ウイザード・ゴースト(灰色)…２▶シルバー・ドラゴン…１▶レッド・ウィル・オー・ウィスプ…３▶ブルー・ウィル・オー・ウィスプ…３

はじまったらスグにマトックを使って安全地帯を作り，ブルー・ウィル・オー・ウィスプの恐怖をなくしてください。このときにウイザード・ゴーストにやられないように気をつけましょう。

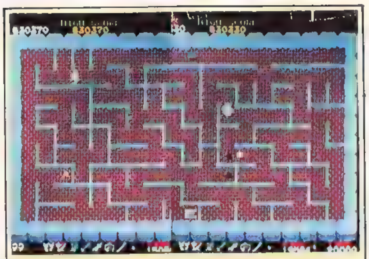


FLOOR 43

ポーション・オブ・エナジー・ドレイン▲

宝物 ポーション・オブ・エナジー・ドレイン
出現方法 緑，黒，赤，青，濃緑，濃黄順にスライムを殺す
効果 弱くなる
登場キャラクタ ▶グリーン，ブラック，レッド，ダークグリーン，ダークイエロー，ブルー・スライム…各１

ダーク・グリーン・スライムとダー



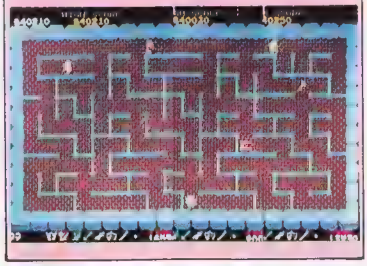
クイエロー・スライムの呪文に気をつければ楽です。迷路内を進むときは剣を抜かないほうが，突然飛んできた呪文に対応しやすいと思います。

FLOOR 44

バランス▲

宝物 バランス(天秤)
出現方法 ドルイド(灰)，メイジ(青)，ソーサラー(緑)，ウイザード(オレンジ)の順に魔術師を殺す。
効果 45フロアで必要
登場キャラクタ ▶レッドナイト…２▶ドルイド，メイジ，ソーサラー，ウイザード…各１

43フロアは弱い順にスライムを殺します。45フロアはレッドナイト以外の騎士を強い順に殺します。では，この44フロアは何の順なのでしょう？実はアルファベット順なのです。ドルイド（D）→メイジ（M）→ソーサラー（S）→ウイザード（W）と並べればすぐわかるでしょう。



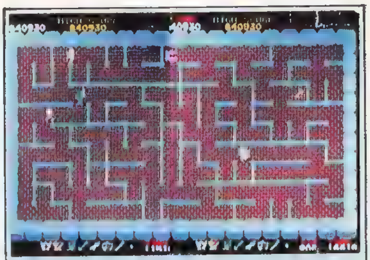
FLOOR 45

アンチドート▶

エクスカリバーとそれを持ったギル▲

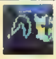
宝物 ①アンチドート(黄緑の薬)，②エクスカリバー(ハイパー・スウォード)
出現方法 リザードマン，ハイパワー，ミラー，ブラック，ブルーナイトの順に殺す。宝箱は二つ出るがあとから出たほうを先に取ること
登場キャラクタ ▶ブラック，ブルー，レッド，ミラー，ハイパワー・ナイト…各１▶リザードマン…１

ナイトを順番に殺せば宝箱が出ますが，どっちが後に出た宝箱か忘れてしまうときがあります。そういった場合は宝箱に剣を少し刺してみればわかります。最初からある宝箱のほうは剣が



宝箱の後ろになってしまうのです。(173ページ写真37)。

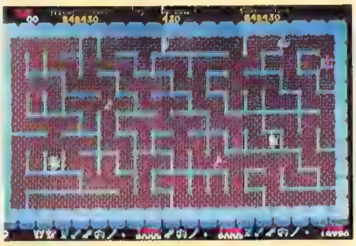
FLOOR 46



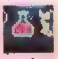
ブルー・ネックレス▲

宝物 ブルー・ネックレス
出現方法 外周の４隅を通過した後，最初にギルが通った外周の地点へ行く
効果 クオックス／ドラゴンの炎を通過可能
登場キャラクタ ▶ドルイド・ゴースト（ブルー)…２▶ブラック・ドラゴン…１▶グリーン・ローパー…２▶ダーク・イエロー・スライム…２

ゴーストを殺したらダークイエロー・スライムの呪文に注意すれば楽に宝箱を取ることができます。それでも心配な人はダークイエロー・スライムを殺してください。



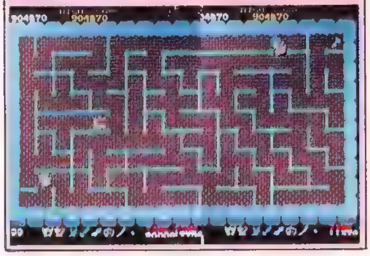
FLOOR 47



ポーション・オブ・アンロック▲

宝物 ポーション・オブ・アンロック(赤)
出現方法 ローパーを１匹殺す
効果 49フロアで必要
登場キャラクタ ▶レッド・ローパー…３▶クオックス…１▶レッド・ウィル・オー・ウィスプ…２▶ブルー・ウィル・オー・ウィスプ…２

このフロアのポーションは48フロアの宝箱のロックをはずすためにあるのではなく，49フロアの宝箱のロックをはずすためにあるのです。つまり，必要ないというわけです。ブルー・ウィ



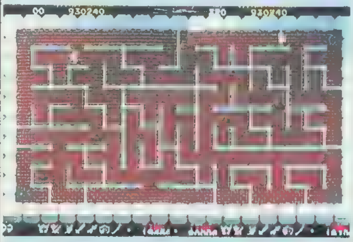
ル・オー・ウィスプに注意して出口へ急ごう。

FLOOR 48

レッド・クリスタル・ロッド▲

宝物　レッド・クリスタル・ロッド
出現方法　外周の4スミⒶ,Ⓑ,Ⓒ,Ⓓを通過する
効果　58フロアで必要
登場キャラクタ　▶ドルイド・ゴースト（ブルー）…1▶ダークグリーン・スライム…5▶クオックス…1

ダークグリーン・スライムが5匹も出るフロアです。スライムだからといってバカにしてはいけません。このゲームで一番強いキャラクターはスライムだという意見があるくらいですから。

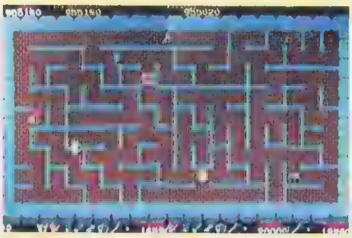


FLOOR 49

ポーション・オブ・エナジー・ドレイン▲

宝物　ポーション・オブ・エナジー・ドレイン（オレンジ色の薬）
出現方法　扉を通過してからウイザードを殺す
登場キャラクタ　▶ウイザード（オレンジ色の魔術師）…3▶ハイパワー・ナイト…2▶リザードマン…3

しつこく追いかけてくるリザードマンから逃げながらウイザードを殺さなければなりません。上手になるとウイザードを無視して迷路内を進むという神技も使えるようになります。

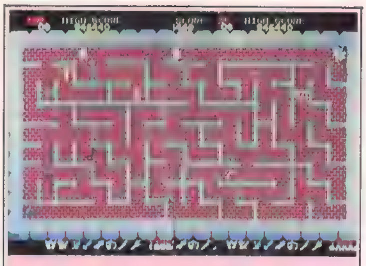


FLOOR 50

ポーション・オブ・パワー▲

宝物　ポーション・オブ・パワー（青）
出現方法　外周の左上と右下の周辺を通過
効果　強くなる
登場キャラクタ　▶ウイザード（オレンジ色の魔術師）…2▶ブラック・ドラゴン…1▶ブルー・ローパー…2▶ブルー・スライム…3

ウイザードをやっつけてしまえば楽勝です。スライムやローパーなどとは



戦わないで，ひたすら出口を目指しましょう。60フロアまでもうひと息です。

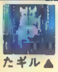
FLOOR 51

バランス▲

宝物　バランス（天秤）
出現方法　レバーをどちらかの方向へ倒しっぱなしする
効果　52フロアで必要
登場キャラクタ　▶ソーサラー（緑の魔術師）…2▶レッド・スライム…2▶グリーン，ブルー，レッド・ローパー…各1

スタートしたらスグにソーサラーの呪文がこないところへ行き，宝箱を出しましょう。ローパーとすれ違っても，このフロアでは騎士が出ないので安心です。

FLOOR 52



ハイパー・アーマーとそれを身に付けたギル▲

宝物　ハイパー・アーマー
出現方法　カベを4回こわす
効果　呪文を1回受けてもＯＫ
登場キャラクタ　▶ドルイド（灰色の魔術師）…3▶メイジ・ゴースト（オレンジ）…1▶ダークグリーン・スライム…2▶シルバー，ブラック・ドラゴン…各1

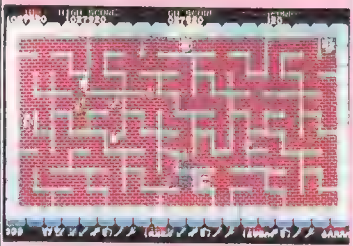
ゴーストとドルイドをやっつけてから宝箱を出すのが安全な方法です。手間はかかりますが，ダークグリーン・スライムもやっつけてしまうのもよい方法です。

FLOOR 53

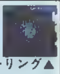
ポーション・オブ・アンロック▲

宝物　ポーション・オブ・アンロック（赤）
出現方法　Ⓐの壁をこわし，Ⓑを通過する
効果　54フロアで必要
登場キャラクタ　▶レッドナイト…2▶ハイパワー・ナイト…2▶ミラーナイト…1

ミラーナイト1人とハイパワー・ナイト2人を倒せば8000pts.！レッドナイトは相手にしないで宝物を取ったら急いで出口へ行きましょう。



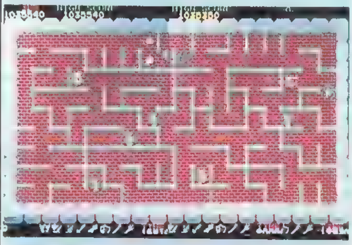
FLOOR 54



ブルーリング▲

宝物　ブルーリング
出現方法　Ⓐの地点で下を向く
効果　赤，青の両ウィル・オー・ウィスプを通行可能になる
登場キャラクタ　▶ダークイエロー・スライム…2▶ブルー・ローパー…3▶レッド，ブルー・ウィル・オー・ウィスプ…各3

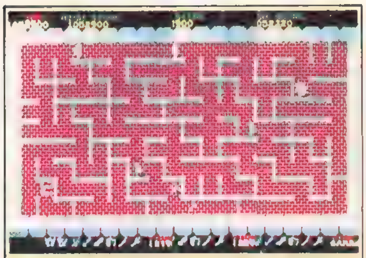
まずブルー・ウィル・オー・ウィスプから逃げるためにマトックを使って安全地帯を作り，宝箱を出してください。ダークイエロー・スライムは殺したほうが安全です。



FLOOR 55

宝物　ナシ
出現方法　ナシ
効果　ナシ
登場キャラクタ　▶ウイザード（オレンジの魔術師）…5▶リザードマン…3

リザードマンに注意して外壁の近くでウイザードをやっつけましょう。時間がかかってもいいので確実に殺してください。リザードマンとは間違っても戦わないように！

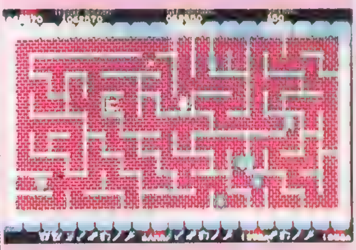


FLOOR 56

空の宝箱▲

宝物　空箱
出現方法　呪文をアーマーで受ける
効果　カラッポ。何もなし!!
登場キャラクタ　▶ウイザード（オレンジの魔術師）…１▶ブルー・ローパー…６▶レッド，ブルー・ウィル・オー・ウィスプ…各３

このフロアの宝物を取るにはロック・チェストをはずすポーションが必要です。取っても空箱なので得はしませんが，一度ぐらいは遊びで取ってみてもいいでしょう。

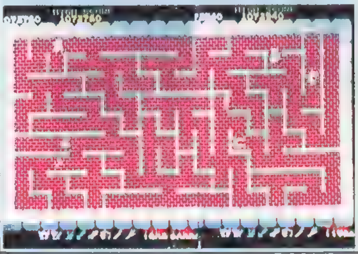


FLOOR 57

ルビー・メイス▲

宝物　ルビー・メイス
出現方法　扉を通過し，ニセ・イシターとリザードマンを殺す
効果　ドルアーガが見えるようになる
登場キャラクタ　▶ドルイド（灰色の魔術師）…２▶ブラック，ミラー，ハイパー・ナイト…各１▶リザードマン…１▶イシ（サッカバス）…１▶ニセ・イシター（サッカバス）…１

ドルイドをやっつけてから宝箱を出すようにしよう。このとき，呪文をアーマー（ヨロイ）で受けないようにしてください。もしアーマーで受けてしまうと体力が無いに等しくなり，騎士などと戦えなくなってしまうのです。

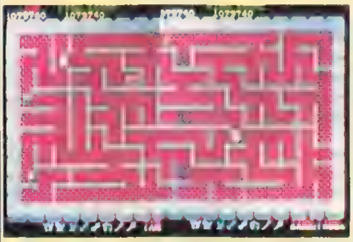


FLOOR 58

ブルー・クリスタル・ロッド▲

宝物　ブルー・クリスタル・ロッド
出現方法　Ⓐ，Ⓑ，Ⓒの順に通過する
効果　ギルが強くなる（59フロアで必要）
登場キャラクタ　▶リザードマン…３▶レッドナイト…１▶クオックス…１

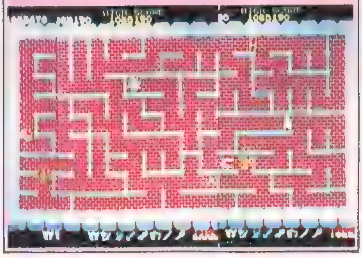
騎士もレッドナイトとリザードマンしかいないし，他にも登場するのはクオックスだけです。つまり，このフロアでは敵と戦うことは無意味なのです。宝物を取ったらスグにクリアせよ！



FLOOR 59

登場キャラクタ　▶ウイザード（赤の魔術師）２▶ハイパワー・ナイト（遅い）…２▶ハイパワー・ナイト（速い）…１➡ウイザード分身…４➡クオックス…１➡ドルアーガ…１

まず素早いハイパワー・ナイトを残して敵を全滅させてください。つぎにハイパワー・ナイトを迷路のカドへ誘いだして，そこで戦います。すると続いて出現するウイザード４人組に楽に対応できます。このウイザードは４人いるように見えますが，実は本物は１人で残りの３人は分身なのです。本物のウイザードをたおし，つぎに出現するクオックスもやっつけると，ついにドルアーガの登場です。ドルアーガと一直線に並ばないように近より，騎士と戦うように何度もすれ違いながら斬ってください。もし，アーマーで呪文を受けてしまったときはドルアーガに勝てないので，もう一度やり直すしかありません。ドルアーガをやっつけると，いよいよ恋人カイの待つ60フロアです。



FLOOR 60

登場キャラクタ　▶石…１▶イシター…１▶グリーン，レッド，ブルー・クリスタル・ロッド…各１▶カイ…１

ここまで来れれば何も言うことはありません。このフロアでイシターやカイを殺したり，マトックを壁に使ったり，タイム・オーバーになると下の階へ落とされてしまいます。こんなバカなことはしないで60フロアをクリアしたほうがいいでしょう。しかし，冒険はまだはじまったばかりなのです。ギルはカイと共にブルー・クリスタル・ロッドを返しにいくという続編が待ちかまえています。TO BE CONTINUED.

《写真37》ニセの宝箱を確認中

▲ドルアーガの塔のポスター

パックマンシリーズ第４弾としてゲームセンターに登場。これまでのパックマン・シリーズというよりも，全ビデオ・ゲームのイメージを一新したゲーム内容で1984年に発表し大ヒットしています。プレイヤーは，アニメーションのパックマンを演ずることができ，キャラクターの美しさ，ミュージックの楽しさ共に，プレイヤーを引きつけてしまいました。では，ビデオ・ゲームにメルヘン・タッチのアニメーションの世界を創造したパックランドをゆっくりとお楽しみください。

１．ゆかいなキャラクター紹介

■パックマン

この世界の主人公。迷い子になった妖精（ボウシの中にいます）を，フェアリーの国へ送りとどけることが今回の使命。もちろん，パックマンの行き先には，おなじみモンスター４人組と新キャラクター〝ＳＵＥ(スー)〟や，数々のワナが待ち受けています。家で待っている家族（ミズ・パックマンとパックベビー）のためにも，一刻も早く送りとどけなければいけません。がんばれ，パックマン(写真１)。

■モンスター

★クライド(CLYDE)

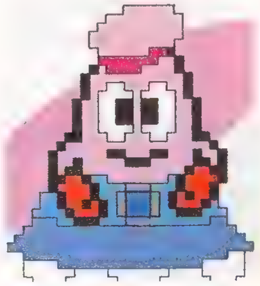
モンスター軍団の親分格。スピード，小モンスターを落とす数など，攻撃力が一番強力。性格は陰険(いんけん)ではありませんが，車やバスなどに乗ると，唯一方向転換してくる性質があります(写真２)。もっとも注意すべきモンスターです。

★ピンキー(PINKY)

クライドの一の子分。強さも，クライドについで強く，ホッパーに乗ったときは，フェイントをかけてきます(写

《写真１》パックマン・ファミリーとパックマンのお家

《写真２》CLYDEが車に乗ったようす



《写真３》UFOに乗ったPINKY

真3)。なめてかかると，死を招くよ。

★インキー(INKY)

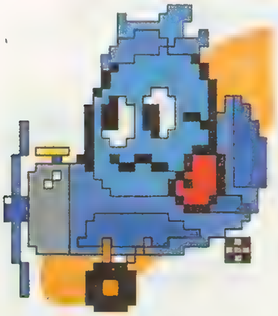
一言で言って陰険な敵。唯一，窓から小モンスターを落としてきます。そのほか，高次ラウンドでの，飛行機による体当りなど，他のモンスターとはちがったことをする変わり者です(写真4)。

★スー(SUE)

謎(なぞ)の女性モンスター。つねにパックマンの後にいて，ゆっくりとパックマンを追ってきます(写真6)。TIMEがあるうちはおとなしくしていますが，TIME OUT(タイムアウト)になると，ものすごいいきおいで追いかけてきます。

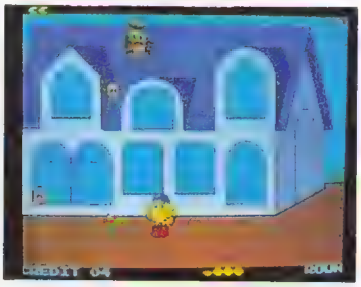
★小パック

モンスターが飛行機または窓から落とすモンスターです(写真7)。パックマンがヘルメットをかぶっているときに頭で受け止めると300点。他のモンスターと同様に，パックマンが頭に乗っかることもできます。バスに乗っているのも小パックです。



《写真4》飛行機に乗ったINKY

《写真6》しつこく，ノンビリ追ってくるSUE



《写真7》窓や飛行機から落ちてくる小パック

★ブリンキー(BLINKY)

スピード，攻撃力共に弱く，小モンスターもほとんど落としません。ホッパーに乗っているときはフェイントをかけてきます。

《写真5》ホッパーに乗ったBLINKY

フィーチャー紹介

★フルーツ

食べると得点になります(写真8)。

チェリー…100～1000pts

ストロベリー…300～1500pts

オレンジ…500～2000pts

アップル…1000～3000pts

メロン…1500～3000pts

★船

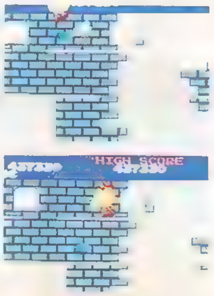
こわれた橋のラウンドに出現。これを取ると橋の一部が足され，クリアが楽になります(写真9)。

★消火栓(しょうかせん)，切株，サボテン

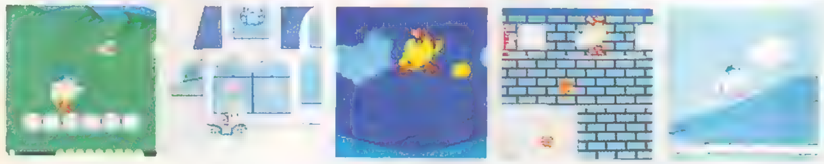
単なる障害物です(写真10)。ジャンプしてよけましょう。

★水

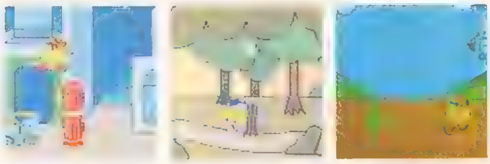
消火栓から吹き出し，パックマンの進行をじゃまします。ジャンプでかわ



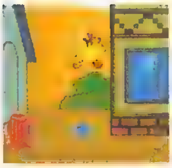
《写真9》船を取ると橋がのびる



《写真8》フルーツはハイスコアにぜったい必要！

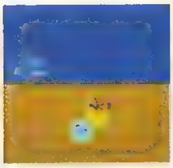


《写真10》障害物は隠しフィーチャーを出す場所でもある



《写真11》いやな水を上手にさけよう

▲《写真12》オットあぶない水柱



《写真13》ズブズブめりこむ砂地獄

せ（写真11）!!

★水柱

こわれた橋のラウンドで，いきなり下から吹き上げてきます(写真12)。真上に乗ると，上にあげてくれますが，少しズレたり，横から当たったりすると，水の中に引き込まれてしまいます。

★ガイコツ

こいつのそばは，砂地獄があります。パックマンが，ズブズブとしずんでしまいます(写真13)。ジャンプしてさけましょう。

隠しフィーチャー

★ヘルメット

各トリップの最初のラウンドに隠れています(写真14)。障害物のどれかを進行方向の反対から押すと出現し，これをかぶると，小モンスターを頭で受けることができます。ヘルメットがないとクリアしにくいラウンドもあるので，なるべく取りましょう。トリップ６，８では出現しません。

★ワープ

ラウンド２でのみできます。障害物のどれかを押すと，トリップ３までワープします。ボーナス・ポイントは70,000ptsだゾ！

★透明パックマン

トリップの三つ目のラウンドで変身できます。方法はヘルメットなどと同じやりかたです。透明になると，敵に当たっても死なないし，水にも引き込まれません(写真15)。ただし，トリップ５，８ではできません。

★風船

トリップの帰路にでます(写真16)。６個出現して，そのうち一つが，7650pts（ナムコ）！トリップ７，８にはでません。

★ラッキー・パックマン

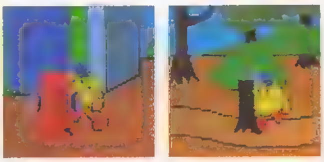
パワー・エサを取り，いじけたモンスターを食べ，最後の3200ptsのときにＳＵＥを食べると出現します（写真17)。こいつを取ると，残りタイムがボーナス点となり，さらに，フルタイムになります。

★スペシャル・パックマン

トリップ１，４の帰路で出現します(写真18)。取るとパックマンが１人増えます。

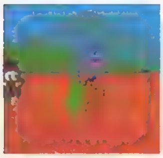
★ギャラクシアン

モンスターが小モンスターを落とすとき，小モンスターではなく，ギャラクシアンを落とすことがあります。ギャラクシアンは，一定の軌道で，地面に落ちて消えます。これも取ると7650ptsです。



《写真14》ヘルメットをだしているようす

《写真17》ラッキー・パックマンはボーナス点＋ＴＩＭＥ増加のメリットがある



《写真15》透明パックマンに変身中

《写真16》出た！風船だ。得点の下４ケタを0000にするとすべての風船で7650点が取れる

《写真18》スペシャル・パックマンを取ると１人増える

これだけは覚えよう！ 基本テクニック編

パックランドというゲームは，ボタン三つという，一風変わった操作方法をとっています。右移動ボタン，左移動ボタン，ジャンプ・ボタンの三つです。

○移動方法は

移動は左右移動ボタンを使います。ボタンを連続してたたくと，速度が上がります。ただし，すぐに最高速になるので，自分がジョギングしているつもりで軽くたたきましょう。また，ボタンを押しっぱなしにすることによってそのスピードを保つこともできます。

★JUMP

このゲームはＪＵＭＰ(ジャンプ)に関してかなりこったところがあります。

その場JUMP

止まってＪＵＭＰする場合です。

RUN ＆ JUMP

助走をしてのＪＵＭＰ。基本ＪＵＭＰのほぼ２倍の飛距離があります。

移動物JUMP

移動物が上にあがっていくときにＪＵＭＰすると，ＪＵＭＰ力が増します。また下降時は逆に短くなります（**写真19**）。

《写真19》移動物ジャンプでフルーツ取り！

《写真20》スプリング・ジャンプ

POWER JUMP

パワーエサを取ったときのＪＵＭＰです。基本ジャンプのほぼ３倍の高さまであがります。ただ，高さだけあって，進行距離はほとんど変わりません。

スプリング JUMP

スプリング・ボードを使ってのＪＵＭＰです(**写真20**)。このジャンプの特色は，ＲＵＮボタンを速くたたくことによって，飛距離が大幅にのびることです。こうすれば長い池を渡ったりできます。

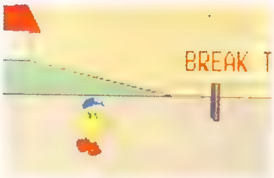
★モンスターの頭は安全だ

パックマンはモンスターの頭の上に乗ってもだいじょうぶです。これは，あまり使えそうにないテクだ…などと考えたらいけません。バスを飛びこえるときなど，どうしても頭に乗ってしまったり，ラウンド29などのように，頭に乗らなければ，ぜったいクリアできないところもあるのです(**写真21**)。

《写真21》モンスター乗りはラウンド29でぜったい必要なワザ

★トーゼン！パワーエサも強力だ！

他のパックマン・シリーズと同じように，このゲームにもパワーエサがあります。今まで，イジケたモンスターを食べると最高1600点だったのが，大幅に増えて，最高7650点にもなりました。点がたくさん入るので，見逃がさないようにしましょう。



《写真22》やった！7650pts

○アーティスティック・ボーナス？

日本語では芸術点と言います。フィギュアスケートなどでも使われていますね。

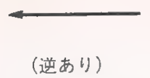
各ラウンド（トリップの３番目の面は除く）の最後に，そのラウンドの終わった瞬間のパックマンのポーズによってボーナス点が入ります。最低10点最高7650pts のボーナスがもらえます（**写真22**）。

これだけはおぼえよう！ キャラクターの動きとその対策(たいさく)編

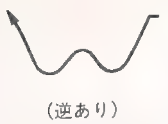
モンスターは，いろいろな乗り物に乗って，パックマンのじゃまをします。そのときのモンスターの動きはいくつかのパターンがあり，それによって逃げかたもちがってきます。ここでは，その動きと対策を紹介しましょう。

○車

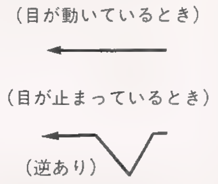
第１図のように直線的な動きをします(**写真23**)。軽くＪＵＭＰしてよけま



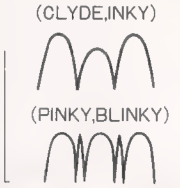
《第１図》直線的な動きをする車とバス



《第３図》UFOの動き



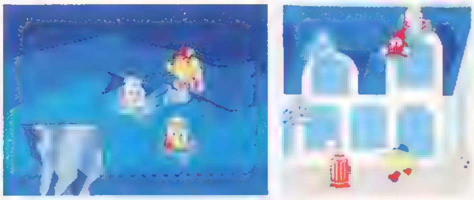
《第２図》飛行機の動き



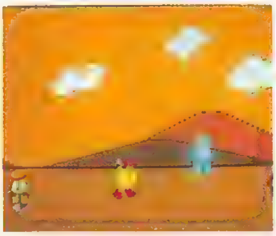
《第４図》ホッパーの動き

《写真23》 車をかわせ

《写真24》 バスは助走ジャンプでかわす


《写真25》 ２タイプある飛行機

《写真26》 編隊でくるとこわいUFO


《写真27》CLYDE, INKY組のホッパー

《写真28》PINKY, BLINKY組ホッパー

しょう。また，ＣＬＹＤＥの乗った車は，パックマンが飛びこえても，すぐに方向転換して追いかけてくるので，注意せよ！

○バス

動きは車と同じですが，高さが車の倍以上あるので，必ず助走してこえましょう(**写真24**)。ＣＬＹＤＥの乗ったバスも，方向転換します。

○飛行機

２タイプがあります(**第２図**)。一つは，小モンスターを落とすタイプ，もう一つはパックマンをおどろかすために降りてくるタイプです(**写真25**)。この二つの見分けかたは，目を見ましょう。小モンスターを落とすほうは，目が進行方向を向いていますが，降下するほうは，パックマンに向かって目を向けています。

降下する飛行機では，ＩＮＫＹ以外は，パックマンに体当りしてきません。ＩＮＫＹは，パックマンに体当りしてくるのでＩＮＫＹがおりてきたら，ＪＵＭＰしてかわすか，さっさと走って抜けてしまおう。

○UFO

第３図のように，大きい波と小さな波を交互に描いて動きます。１機なら何てことはありませんが，４機による攻撃や，ホッパーとの混合攻撃では，絶大なる力を見せてくれます。大きい波の頂点にきたときに，パックマンのいるほうに，方向転換してきます（**写真26**)。

○ホッパー

ＣＬＹＤＥ，ＩＮＫＹ組とＰＩＮＫＹ，ＢＬＩＮＫＹ組とがあります。ＣＬＹＤＥ，ＩＮＫＹ組（**写真27**）は，放物線を描きながら，パックマンのほうへ進んできますが，ＰＩＮＫＹ，ＢＬＩＮＫＹは，１回ごとに，その場ジャンプをします(**写真28**)。このフェイントはくせ物で，このゲームの初心者はこのときに通りぬけようとして，やられることが多いようです。

フルーツの上手な取りかた

フルーツは，基本的には，近くの消火栓に乗ったり，ガケの上に乗ったりするとあらわれます。

ここでは特にむずかしいラウンドのフルーツの取りかたを紹介しておきます。

○ラウンド４

岸のはじめの丸太橋を越え，回転する丸太橋のところですが，これは橋が半分くらい落ちたら，一番手前の丸太に乗ります。するとフルーツがあらわれるので，飛びおりながら取り，走りぬけます。

○ラウンド５

①，②のフルーツは消火栓に乗ってだして，これを取り，２階バスがくるまで進行し，あらわれたらＵターンします。そして消火栓に乗り，前にいるスーの頭に乗って，③と④のフルーツを取ります。

○ラウンド11

雲を利用します。一つ目の雲が上がってきたら乗っかるとフルーツがもう一つ先にあらわれますからそれに乗りうつり，フルーツを取ります。

○ラウンド14

ここでは⑨，⑩のフルーツを取ったあとピタッ！と止まります。そうすると，下の段のフルーツ四つがすべて取れるようになります。

○ラウンド15

①，②のフルーツは，上から２段目の消火栓の前で待ち，水が出そうになったら上に上がり，水に押されながらフルーツを取り，その後は左ボタンとジャンプ・ボタンではなれ，先に進みます。

★隠しフィーチャーをどう出すか!!

パックランドには「ヘルメット」,「ワープ」,「透明パックマン」,「風船」といった隠しフィーチャーがありますがこれらは，移動可能な物を動かすとあらわれてきます。

移動物はマップ写真に示しておきましたが各ラウンドにいくつもあります。そのうちどれかが，対象になるのですが，それはラウンドがはじまった時点の得点の下２ケタが関係しています。

第１表は，その表です。よくおぼえて，楽しんでください。

表の中の数字は進行方向で見た位置の順番です。

なお，トリップ８にはフィーチャーがありません。

★オールナムコ 風船 ↗

《第１表》隠しフィーチャー出現位置と得点の下２ケタの関係

トリップ	ラウンド	フィーチャー	00	10	20	30	40	50	60	70	80	90
1	1	ヘルメット	4（番目）	1	2	3	4	1	2	3	4	1
	2	ワープ	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1
	3	透明	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
	4	風船	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4
2	5	ヘルメット	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1
	7	透明	1	1	2	3	1	1	2	3	1	1
	8	風船	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4
3	9	ヘルメット	1	1	2	3	1	1	2	3	1	1
	11	透明		可能	可能			可能	可能			可能
	12	風船		可能	可能			可能	可能			可能
4	13	ヘルメット	1	1	2	3	1	1	2	3	1	1
	15	透明	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1
	16	風船	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
5	17	ヘルメット	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1
	20	風船	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4
6	23	透明	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1
	24	風船	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4
7	25	ヘルメット	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1
	27	透明	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1

（00〜90：ラウンド・スタート時の得点下２ケタ）

ROUND別攻略法

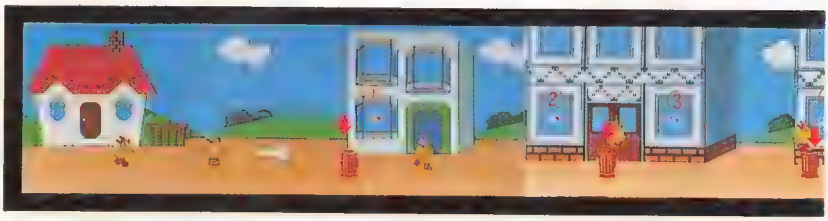
ラウンド別のパックランド攻略法を紹介します。なお，各ラウンドの写真は，合成したものなので，物の位置や一番手前の木などが多少ちがったり，欠けたりしているところもありますので注意してください。

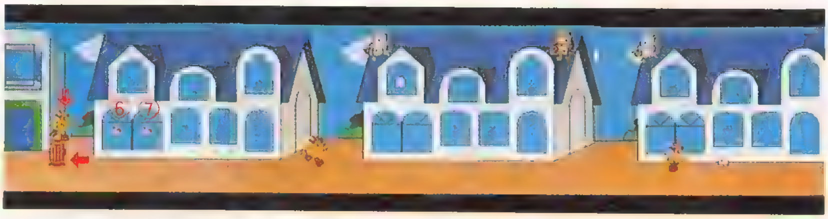
なお①，②…等はフルーツ，Ⓟはパワーエサ，Ⓚは鍵，◯は船の位置を示します。また→←は移動可能なもの。Ⓘは乗るとフルーツがあらわれるアイテムです。

トリップ１

ROUND 1 （パワー＝2）

攻撃は，車と，飛行機だけ。このラウンドは，点かせぎに徹しよう！二つのパワーエサはもちろん3200ptsと，Ｌパックマンを取ります。ヘルメットも取り，時間いっぱいまで，小モンスターを取り続けます。また，上級者は二つのパワーエサで7650点取りましょう。一つ目のパワーエサは，右のほうから，飛行機を連れてきて7650点を取るようにします。





ROUND 2 （パワー＝2）

ＵＦＯがはじめに登場。このラウンドにはワープ・ポイントがあります。先のラウンドが見たい人はどうぞ。上級者は，ここでワープしません！最後のパワーエサで3200pts取るように心がけましょう。ここは，なかなか４匹

風船を全部7650点にする方法があります。それは風船をだすとき，障害物を押しますが，そのときに，得点の下４ケタが全部０になるとできます。これは，かなりの部分で点数稼ぎになります。点数の合わせはヘルメットを利用して，小モンスター取りでやります。これは，トリップ4まで可能です。

★パックランドあれこれ

水色のバスを見た！

ゲーム中，ごくまれに(ラウンド27)車体全体が水色のバスが出現することがあります。その色がまたきれいなもので，ほんとうに印象的です。

バスがイジケになると……

これを疑問に感じた私はラウンド５でTIME OUTギリギリまでねばって，強引にCLYDEの操作するバスをパワーエサ近くまで引寄せ，そしてパワーエサを取ったのです………。すると何てことはない，２階に乗っている２匹の小モンスターがイジケにかわっただけで，あとはふつうの車のときの状態とまったく変わりませんでした。

切り株，階段を歩く？

ラウンド２の森の一番右にある切株は左から右へ歩いて越えることができます。

また，ラウンド４の最初の階段を歩いて登ることができます。

丸太をすりぬける

上下する丸太，丸太橋のどちらもガケに一番近い丸太(両端)１本のみ，パックマンが下から上へとすり抜けることができます。帰りの面で確認してみてください。

水中を水鉄砲が泳ぐ？

理由は簡単。水中に落ちた隠しフィーチャーのある消火栓から水鉄砲がでただけのことです。

BLINKYの体の色が変わる

パワーエサを取ってBLINKYをイジケにしたあと，そのままパワーアップが消えるまでBLINKYをほっておくと，ふだん茶色をしているBLINKYがなぜか赤茶色に変化しているのです。

橋をつきぬける

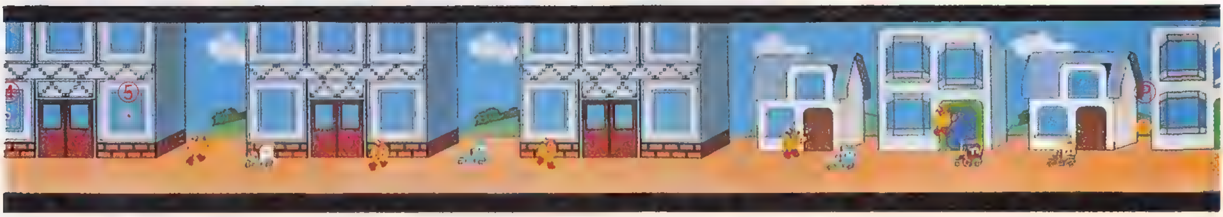
橋のシーンで，TIME OUTになってから画面の下のほうで，後方から追いかけてくるＳＵＥの頭の上に乗ると，ＳＵＥはパックマンを振り落とそうと上に行こうとするのですが，そのときにパックマンは床であっても，何でもつき抜けてしまいます。

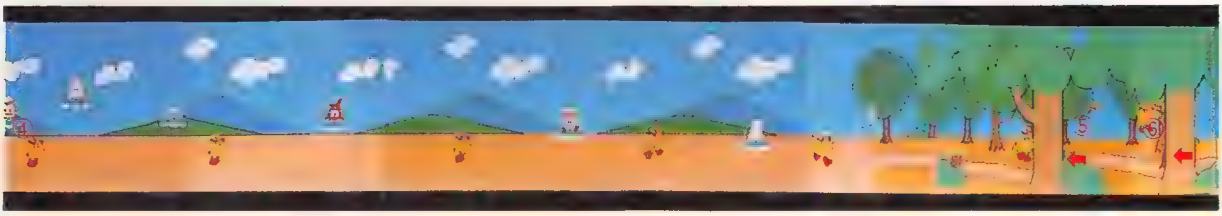
地上障害物の金しばりにあう

２段地上障害物の上の段にパックマンがくっついてしまうことがあります。

バスの１階に乗る

バスが近づいてきたとき，ギリギリで真上へジャンプすると，バスの１階に乗れます。もう一度ジャンプを押して，２階に上がるのがいいと思います。

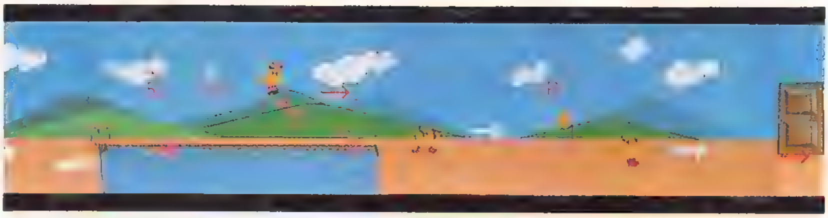




集まらないので，あまりムリはしないように。

ROUND 3（パワー＝1）

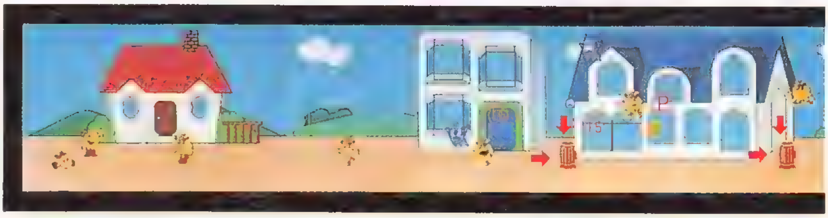
丸太が上下しているところがこのラウンドのメイン。あまりタイミングを考えず，自分のいる丸太より，乗り移る丸太が下のときにジャンプします。また，最後のスプリング・ボードは，助走をつけて，タイミング良くジャンプしましょう。最後のパワーエサでは，少し待つとモンスターが4匹集まります。集めてから取るようにしましょう。

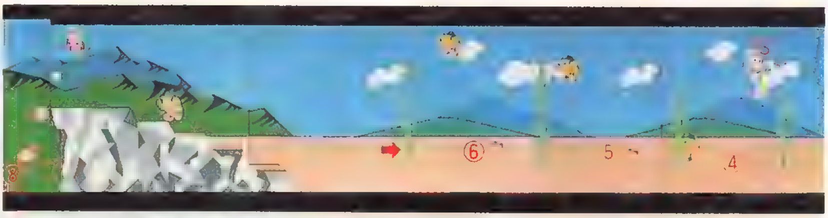


ROUND 4

フェアリーからもらった魔法のクツで空を自由に歩けるようなったパックマン。あとは，家に帰るだけです。

はじめにすることは，スペシャル・パックマンを取ること。このあとは，オール765（ナムコ）。風船を取りましょう。ヘルメットで小モンスターを取り，点を合わせてねらいましょう。



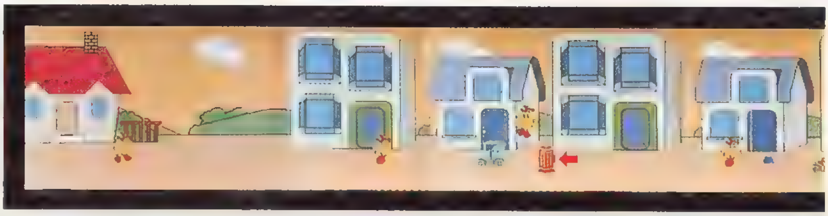


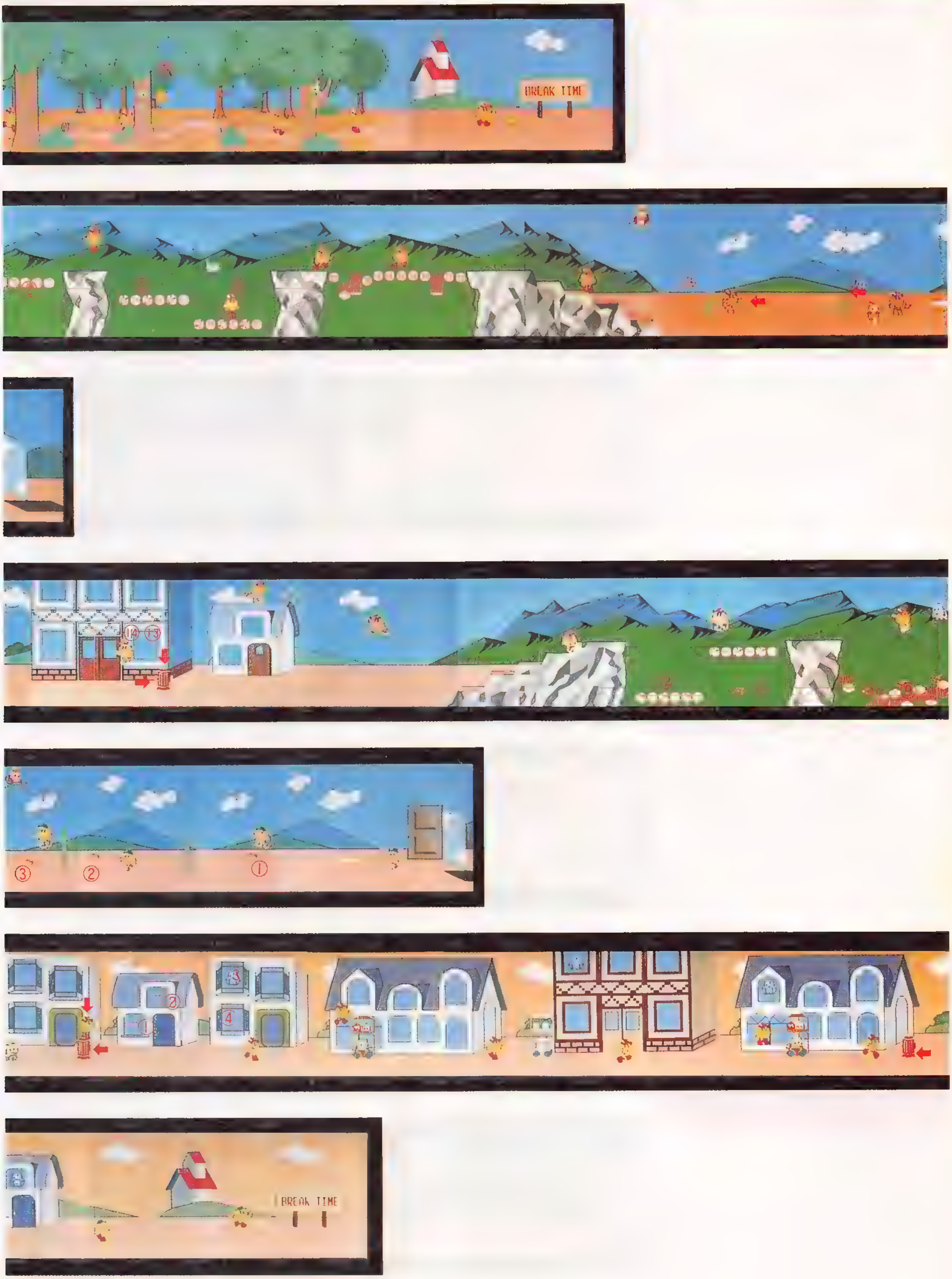
トリップ 2

ROUND 5

このラウンドから消火栓が水をだしてきます。ヘルメットを取るときは，まず水をださせて，それをかわしてから，ヘルメットを取りましょう。

このラウンドのはじめに登場するバスはちょっとくせもの。用心しましょう。窓からＩＮＫＹも攻撃してくるので，ＪＵＭＰしたときさわらないように。

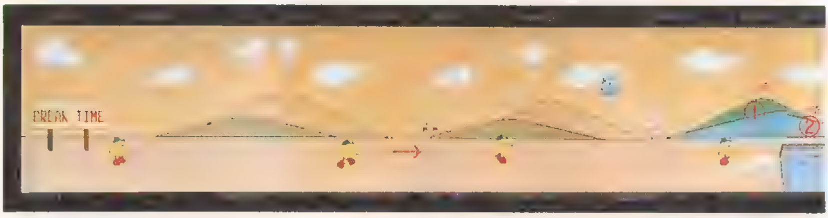



BREAK TIME
BREAK TIME

ROUND別攻略法

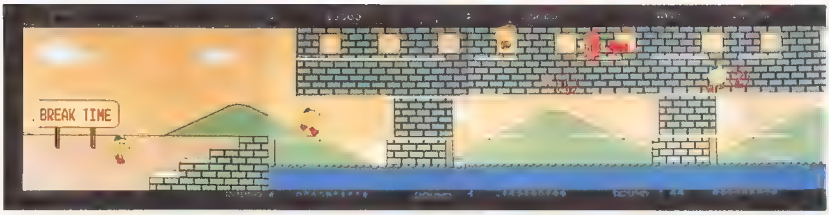
ROUND 6（パワー＝1）

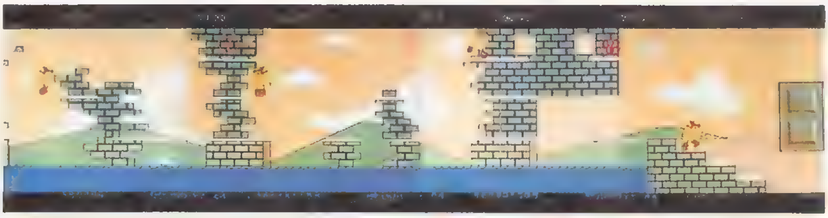
池が三つ以外何もないラウンドです。飛んでる途中で，気をゆるして落ちないように。最後の池は長いよ！



ROUND 7

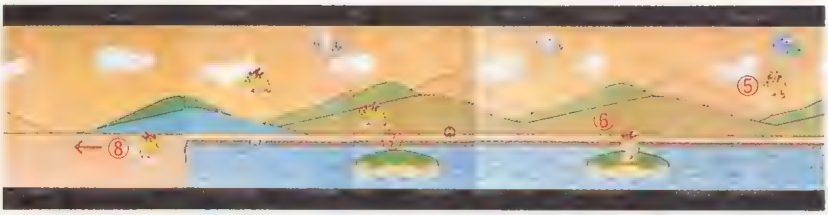
このラウンドは，つねに一番上を走ることを心がけましょう。ラウンド15，23でのテクニックを練習するのも手です。パターン作成可能なラウンドです。





ROUND 8

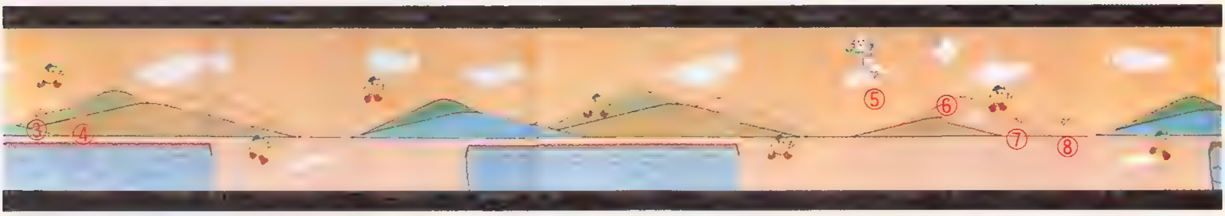
フルーツの場所を覚えるのが第一。フルーツは全部取ること！。ヘルメットを持っていたら，CLYDE をだして点をかせぎましょう。

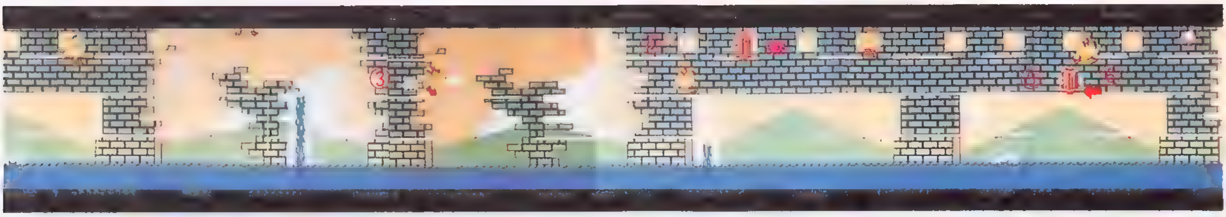


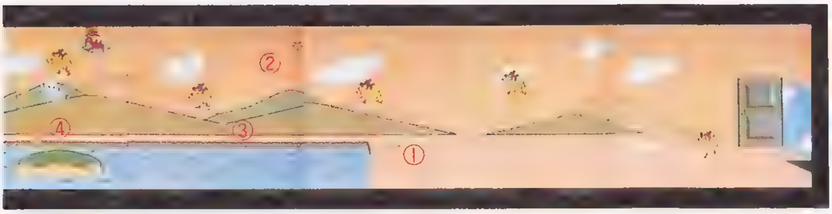
トリップ 3

ROUND 9（パワー＝1）

このラウンドではヘルメットが，かなり重要です。ヘルメットを取ることを第一に考えましょう。ヘルメットを取るときに，一番最初のサボテンにあったりするとくせものです。このサボ





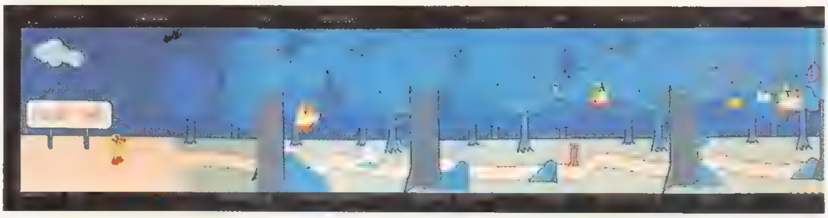


ROUND別攻略法

テンを動かすときに，ＣＬＹＤＥの車がいると，なかなか取れません。この車を出現させない方法は，スタート後，ＰＩＮＫＹとＩＮＫＹが出現する前に一瞬止まること。するとＣＬＹＤＥの車は出てこないのだ！それと砂地獄にも注意！

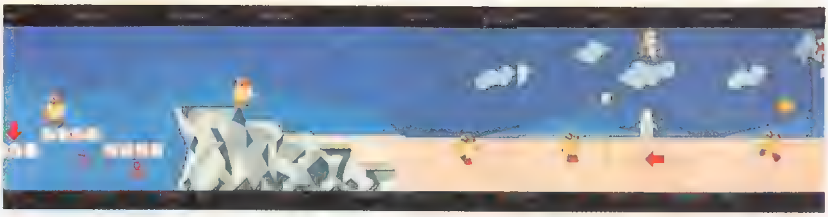
ROUND10(パワー＝１)

このラウンドの問題は，やはり，ＵＦＯと，ホッパーの総合攻撃でしょう。冷静になってよく見てよけること。どんどん進まずに，ゆっくりタイミングを見て抜けましょう。また，最後のパワーエサでは，小モンスターを食べてＬパックマンをだし，7,650pts を取りましょう。



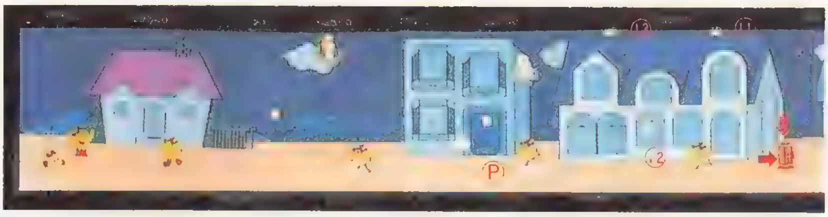
ROUND11(パワー＝１)

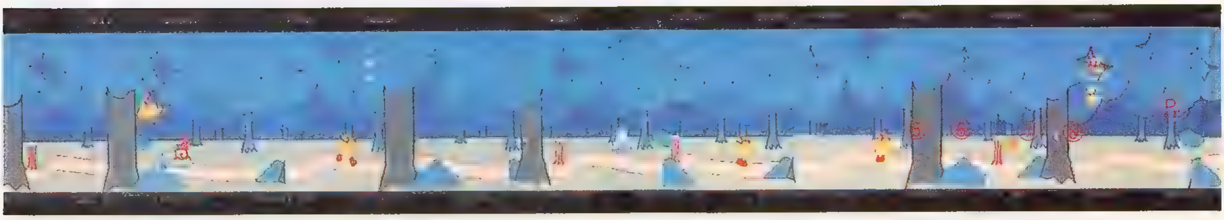
ここの崖の丸太は，回転が速く，ボーッとしているともどされてしまいます。ゆっくり調節してタイミングよく飛びましょう。また，雲は下降中にジャンプしないように！三つの丸太のところでは，いきなり真ん中の丸太にジャンプすること。

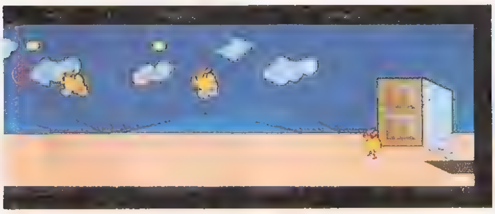


ROUND12(パワー＝１)

とにかくフルーツの場所を覚えましょう。フルーツの場所を覚えておかないと，池の上で，飛行機にやられたりします。最後のパワーエサのところではゴール直前で，モンスターを集め，それから取るようにしましょう。







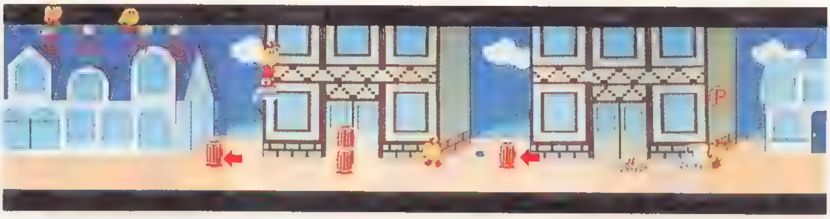
ROUND別攻略法

トリップ 4

ROUND13(パワー＝1)

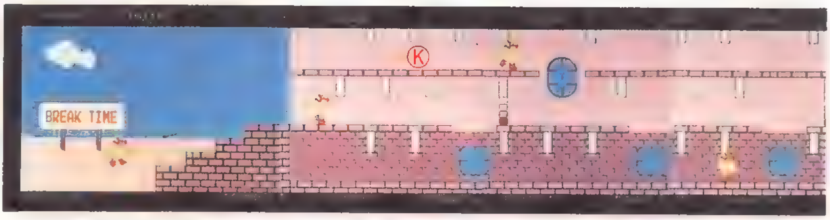
このラウンドの難しいところは２か所。一つは車，２段重ねの消火栓の水の攻撃。ここは，とにかく進むこと。フルーツが出る家の直前の消火栓の水で，屋根に上がり，フルーツを取りましょう。こうすれば，楽ですよ。

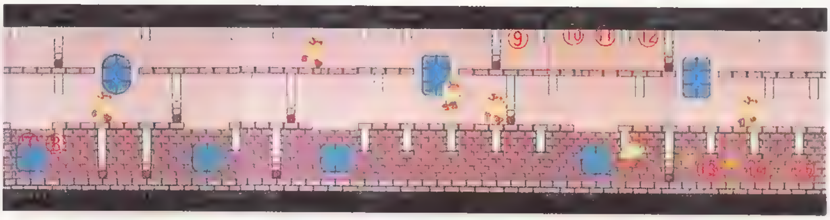
もう一つの難しいところは屋根からおりたときです。そばに，パワーエサがあるので，すぐ取りましょう。



ROUND14

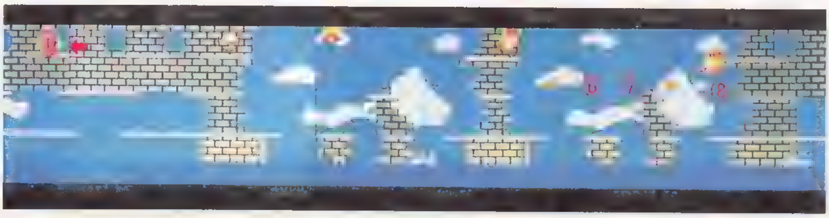
４×３のフルーツをすべて取ることができればGood！ パターンを作って，すべて取りましょう。





ROUND15

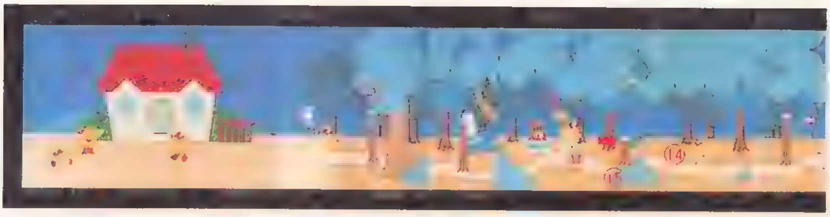
ROUND７の応用です。基本テクニックがあれば，そんなに難しくないでしょう。

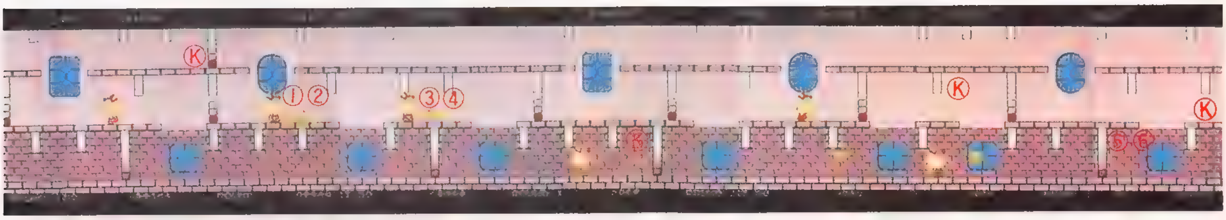


ROUND16(パワー＝1)

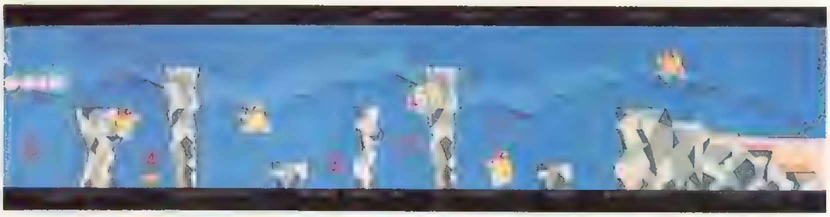
もちろん，Ｓパックマンはぜったいに取ること。すばやく出さないと，森でタイムアウトになって，Ｌパックマンや風船を取れなくなったりします。

最後のパワーエサは，あまり得点をねらわずにあっさり行きましょう。





ROUND別攻略法



トリップ５

ROUND17(パワー＝１)

最初のパワーエサは，すばやく取ろう。ヘタに待ったりするとＬパックマンが取れなくなります。

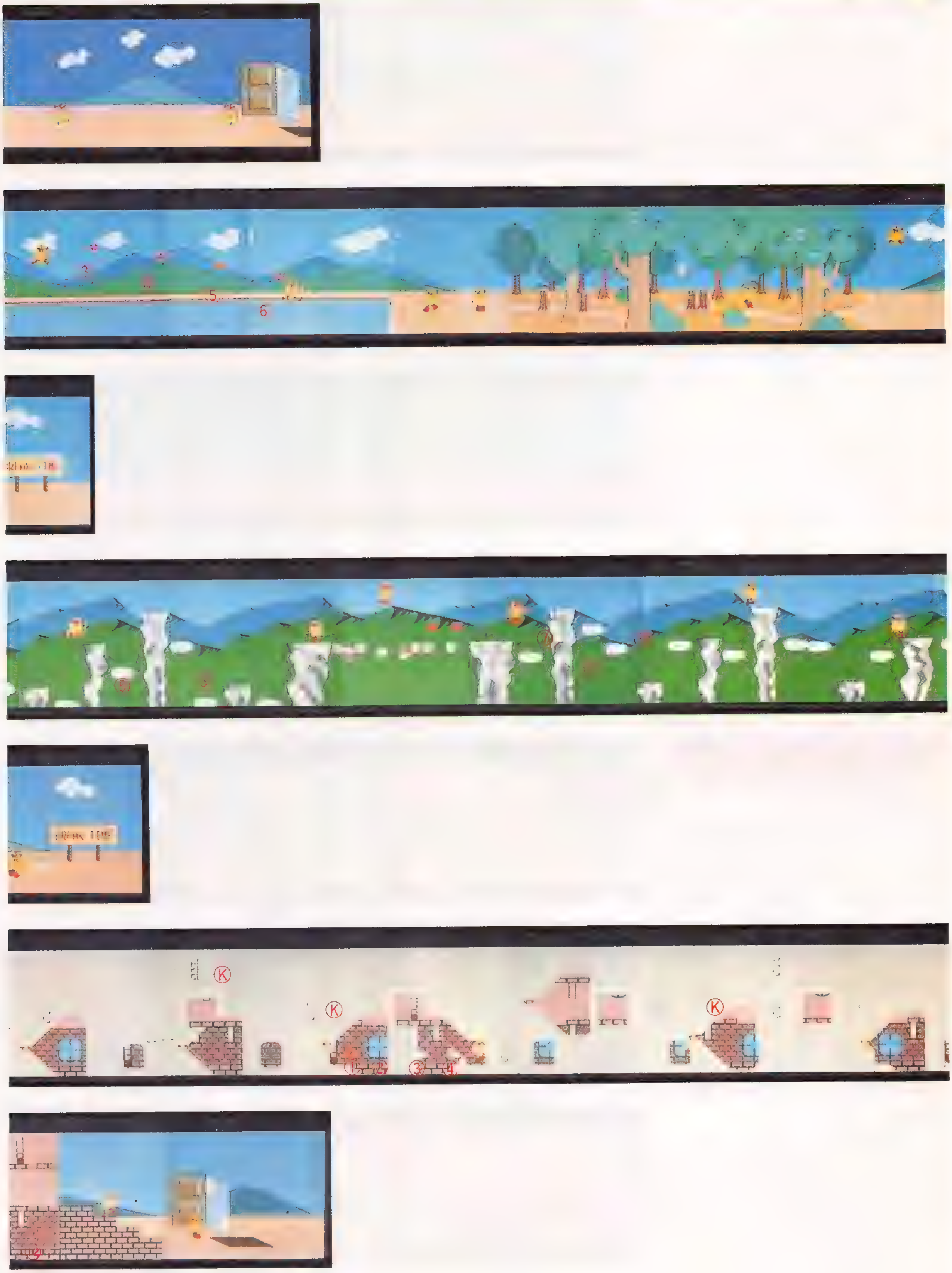
切株をこえて，森の中に入ると，２本横に並んだ切株の上にＵＦＯが数台います。ホッパーもいるのですごく難しいところです。ＵＦＯを右へ逃がすとさらに難しくなるので，絶対にがさないように。また，ガイコツの最初のものはダミーですので，だまされないように。

ROUND18

丸太の上でのモンスターの攻撃がポイント。丸太の回転も利用してうまくよけましょう。あとはまず問題ないでしょう。

ROUND19

見えないやかたです。パックマンの前しか見えなくなっています。ここはクリア・パターンを作ることが必要です。



RUOND別攻略法

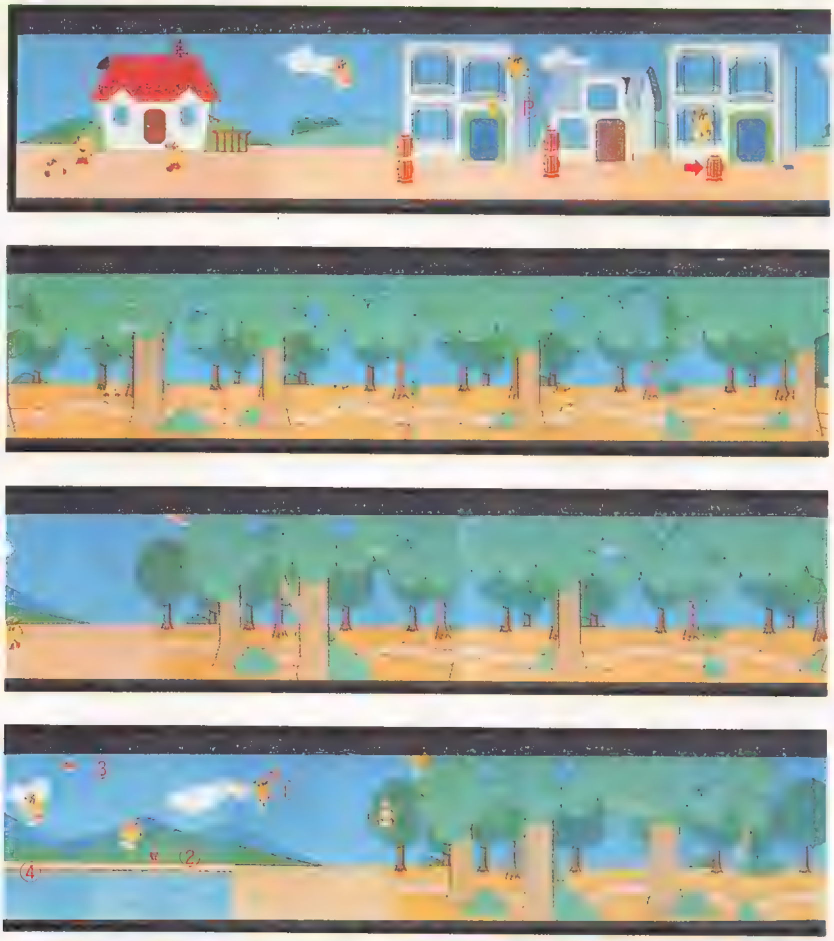
ROUND20(パワー＝１)

長〜いラウンドです。敵も，CLYDEが２度登場するだけです。

①最初の森を抜けたところ

②３番目の森の10本目の木のすぐ左

パワーエサも取って，ＳＵＥを殺すことも忘れずに。とにかく，タイムアウトになってもあわてずにクリアしましょう。



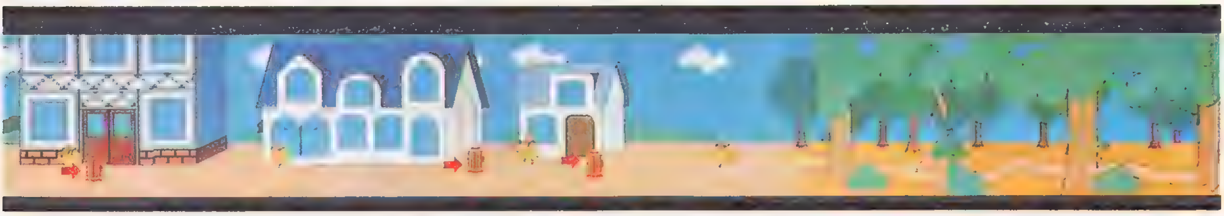
トリップ 6

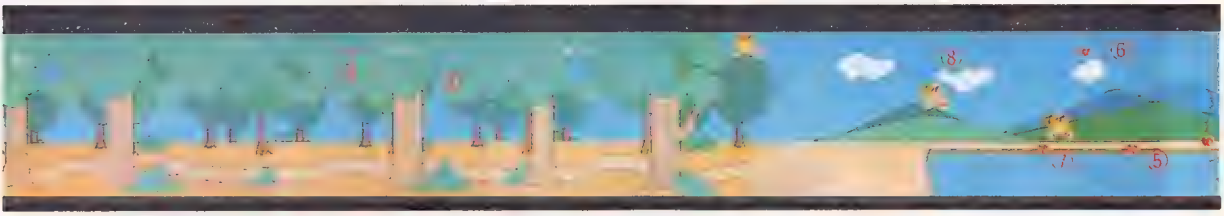
ROUND21(パワー＝１)

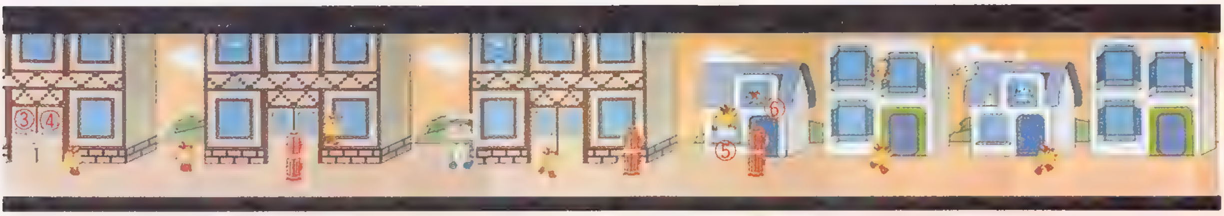
消火栓の水鉄砲が，ものすごくきびしい。水も，敵だと思ってよけるようにします。バスの上はわりあい安全なので，乗っかり，ゆっくりと考えてから進みます。最後のパワーエサは，普通のジャンプでは取りにくいので,ＳＵＥに乗って取ります。

ROUND22

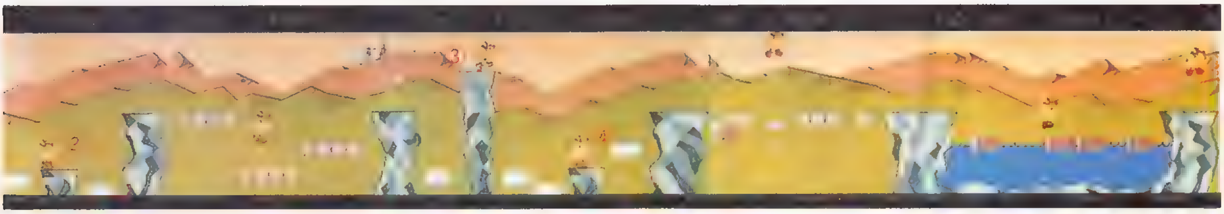
丸太が横になっているところは，あわてずゆっくりとかわしましょう。あとは，ほぼラウンド18と同じです。雲から落ちたりしないように！



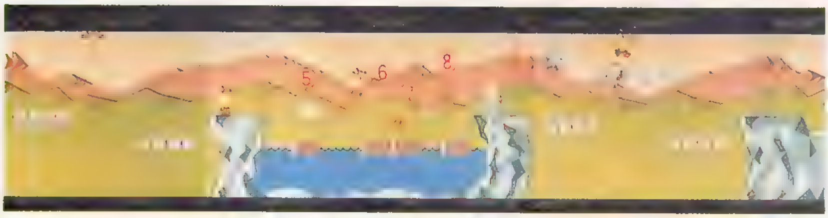




BREAK TIME

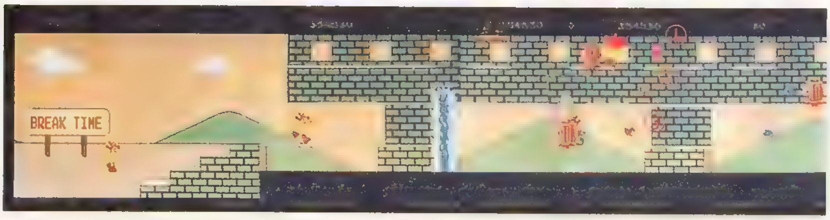


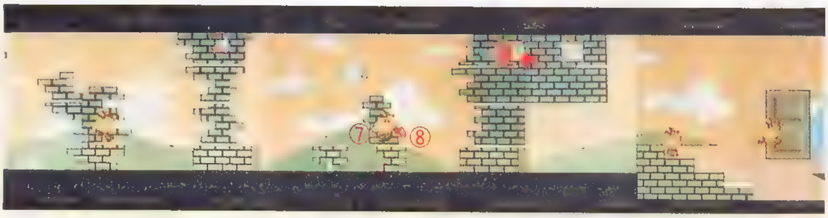
ROUND別攻略法



ROUND23

この２段橋のラウンドは，飛行機が攻撃してきます。なるべく上方で，最後の船以外全部船を取って下に下がらないようにしましょう。上にいると，前方から，CLYDEがやってきますが，JUMPすればすぐによけられます。よゆうのある人は，フルーツをすべて取ろう。

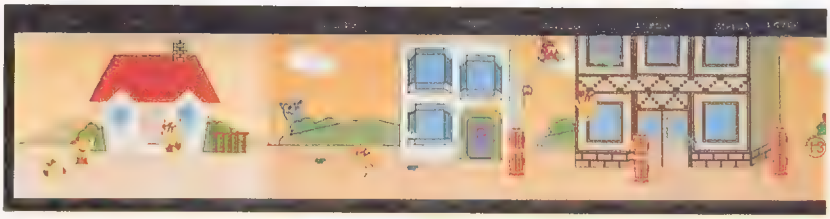


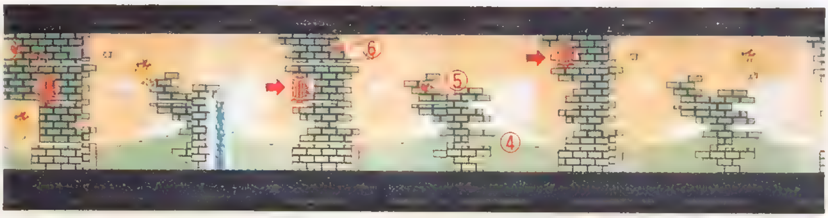


ROUND24(パワー＝１)

いきなり２段橋。しかし，かんたんなので，フルーツは全部取りましょう。

町に入ったら，地上へ一度も落ちずに，上方を歩きましょう。うまいぐあいにCLYDEが後からきて，楽々抜けられます。最後のパワーエサのところでは，ムリせずに，ゴールしましょう。

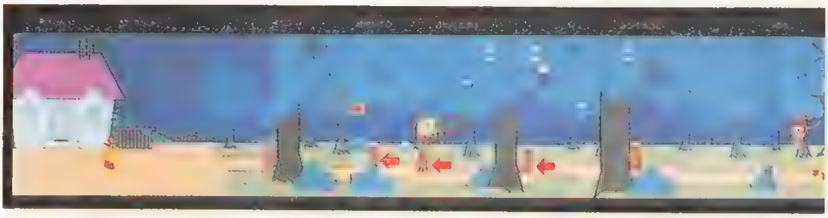


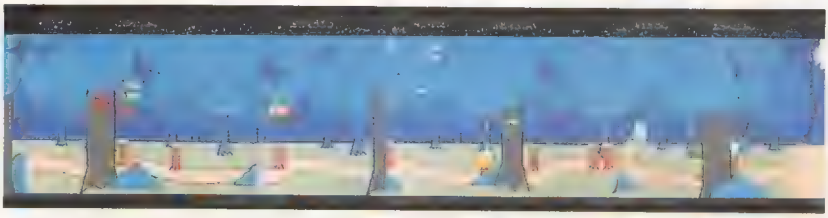


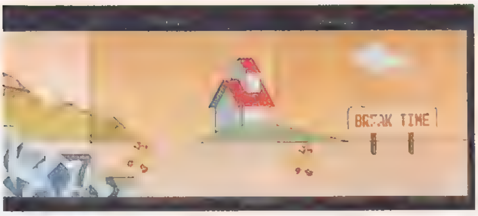
トリップ 7

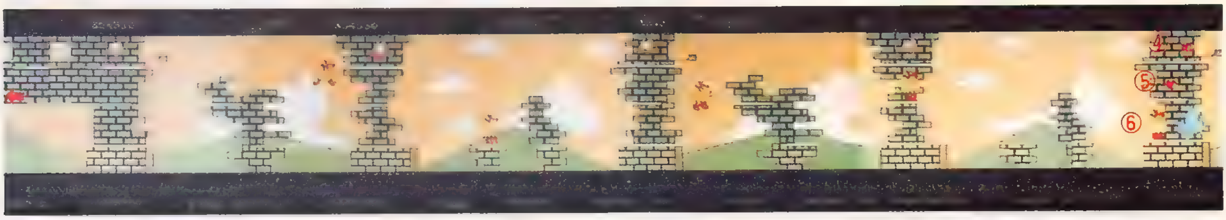
ROUND25(パワー＝１)

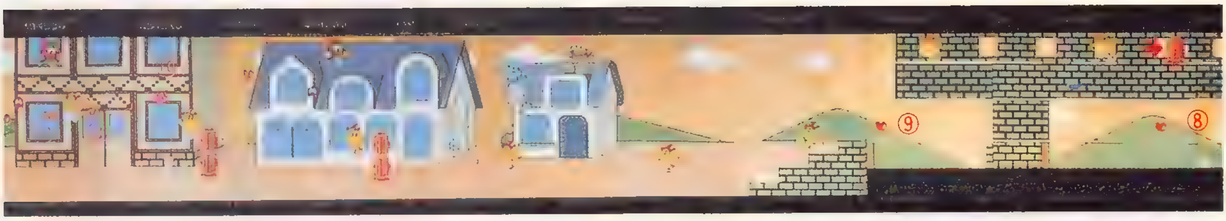
森の中のヘルメットは必ず取るようにします。このラウンドは，やはり，ヘルメットがないときびしいラウンドです。森を抜けたところは，ガイコツが横にならんでいて，左にはスプリング・ボードがあります。なるほど，このスプリング・ボードで抜けるんだなあと思ったら，もうワナにはまっています。スプリング・ボードを使うと，上方からの攻撃で絶対死んでしまいます。ガイコツは最後以外はすべてダミーなんです。だから，下をとおっていきましょう。

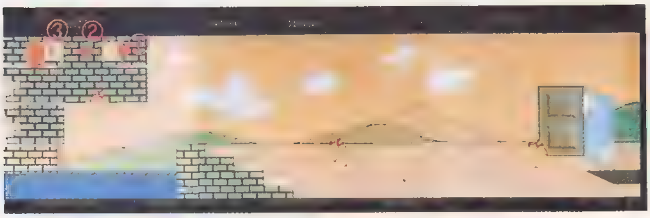


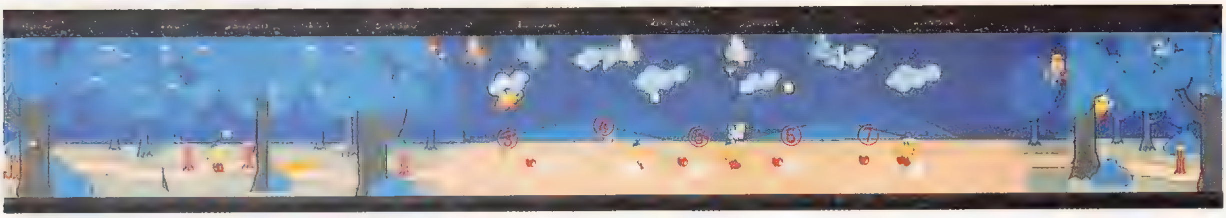


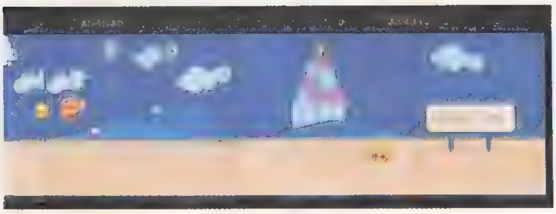

BREAK TIME











ROUND別攻略法

ROUND26(パワー＝１)

前半は，今まで雲があったようなところに何もありません。つまり，ジャンプで渡れということ。かなりぎりぎりなので，気をつけましょう。

つぎに，池の丸太のところが難関。１回目は，簡単ですが，２回目は，ての丸太の上にいるとき，INKY がつっこんできます。このとき，左へ一つもどればよいのですが，それも難しいので，２本目で待ち，INKY をかわしてから，いっきに４本目にジャンプします。

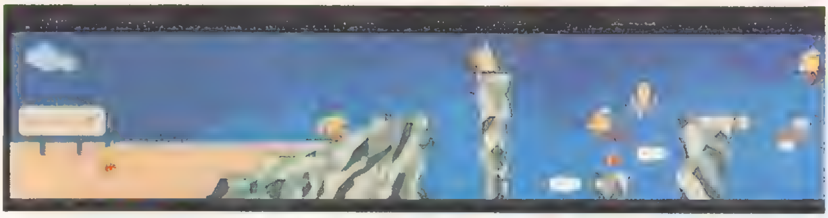
最後のパワーエサを取ると，丸太を通れないような気がしますが小ジャンプでモンスターを取りながら，丸太に乗れます。

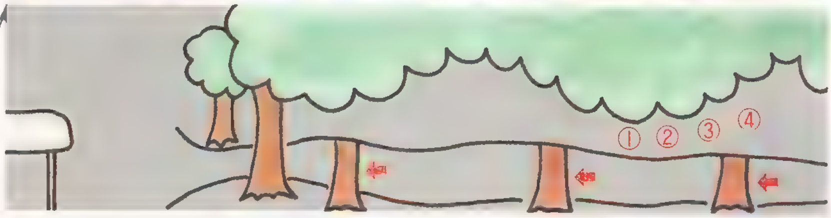
ROUND27(パワー＝１)

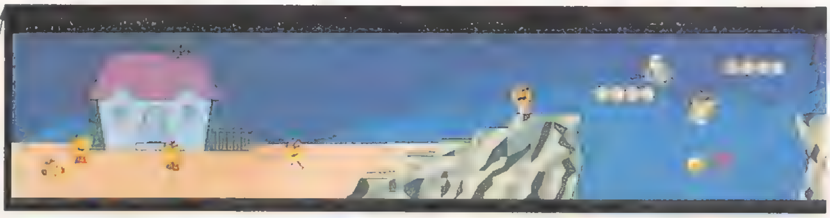
真夜中をイメージさせるラウンドです。パックマンの前90度だけが見えています。このラウンドは，透明パックマンを取ると，ものすごく楽に進めます。もし取れなくても，モンスターの目は見えるので，がんばってよけましょう。最後のパワーエサでは，絶対Ｌパックマンをだしましょう。

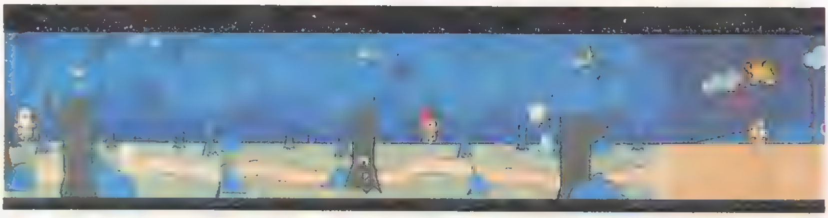
ROUND28(パワー＝１)

前半は，モンスターのホッパーの大群。上方を飛んでいれば死ぬことはありません。後半は，池。池の上方は，飛行機が飛びまわります。陸地に必ず止まるようにして，よけていきましょう。







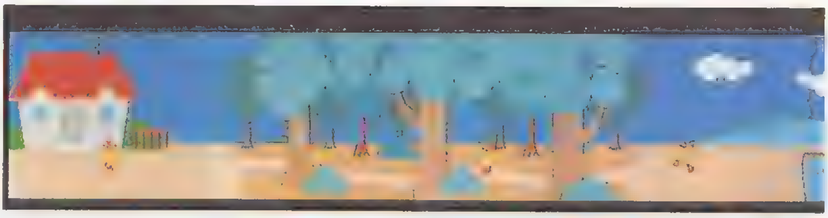


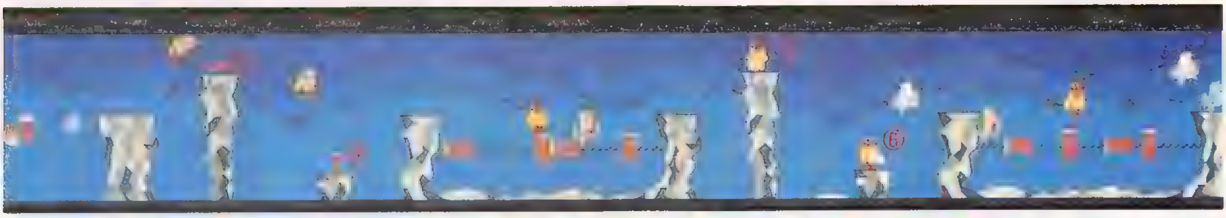
トリップ８

このトリップ８は，他のトリップと大きくちがうところがあります。それは，障害物が一度も出ないこと。つまり，ヘルメットも風船もでません。そのかわりか，このトリップだけ，リンゴの点が高くなったりしています。

ROUND29

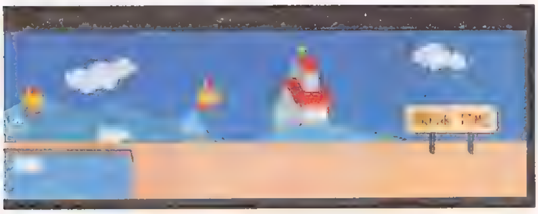
このラウンドは見もの。なんと池にスプリング・ボードがない！ここは，飛行機に乗って渡るのです。このとき，PINKY に乗って，右のボタンを押しっぱなしにしましょう。こうすると，




⑥

⑤ ⑥ ⑦ ⑧

③
⑤
①
④
⑥
②



ROUND別攻略法

安全に最後までいけますよ。また，点をかせぎたければ，一つ目の陸地でおりて，雲に乗ってジャンプしていきましょう。

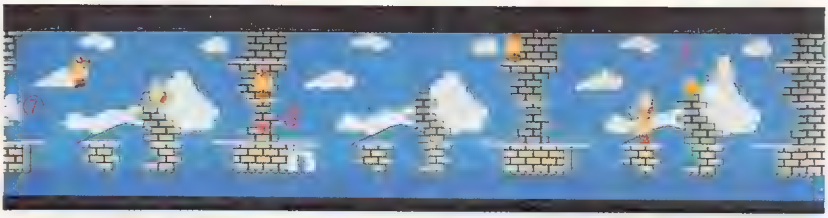
ROUND30

見えない館です。ここも，パターンを作ってさっさとクリアしましょう。

ROUND31（パワー＝１）

このゲームの１周目でもっとも難しいラウンドです。まず，水柱が速い！ＵＦＯ，飛行機にも攻撃される！

特に，水柱が出たすぐ上を飛行機が飛んでいて死ぬなんてことがよくあります。このラウンドの攻略法としては，水柱がきても，上に乗ってしまいましょう。敵を気にせず，どんどん進むようにして，最後のパワーエサも，取ったら，さっさとクリアするのがいいでしょう。



ROUND32（パワー＝１）

フルーツが合計37個登場。背景はずっと海で，飛行機が飛んでいます。ここまでクリアしてきたキミなら，それほどむずかしくないから，がんばってください。

トリップ 9

ROUND33

このラウンドからマップが，トリップ５へもどります。スピード，難易度は，さらに上がります。まず，最初のパワーエサを取るのも一苦労。このラウンドは，あまり変わっていないので，TIME OUT にならないように注意して急いでクリアしてください。

ROUND34

とにかく，フルーツは無視して急いで進みます。丸太橋のところは，一つおきになっているので，一気に真ん中まで飛んで，右に抜けます。

ROUND35

TIME が速いことだけ気をつけて！

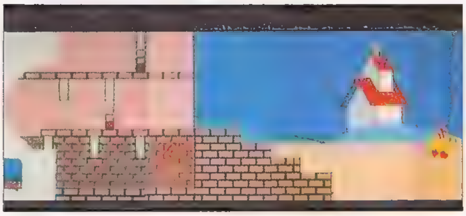
ROUND36

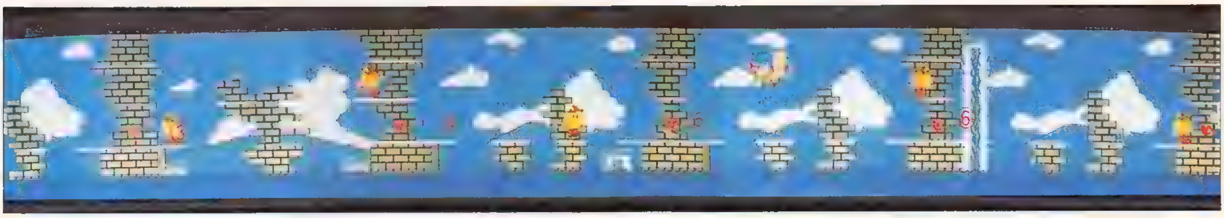
２個目の池を越えたあたりで，ＴＩＭＥがなくなります。水も速いので，注意しましょう。

トリップ 10

ROUND37

消火栓の水は速いし，窓からの小モンスター攻撃もすごい。とにかく，小モンスターに当たらないようにします。





あんまり待っていると，水に押されて当たってしまいます。落ちついて，判断するのが必要。パターン作成可能なラウンドです。

ROUND38

池の丸太が３本たてになっています。ここは，君の操作のうまさが，重要視されるラウンドです。

ROUND39

ＲＯＵＮＤ23のパターンをしっかり覚えておかないといけません。ミスは許されないのですばやく動くこと。

ROUND40

それほど難しくないので，メロンをしっかり食べよう。

トリップ 11

ROUND41

ヘルメットは絶対忘れてはいけません。小モンスター攻撃も異常になっています。

ROUND別攻略法

ROUND42

ＲＯＵＮＤ26を完ぺきにできる人ならＯＫ。池の丸太のところだけが問題ですが，パターンでかわしましょう。

ROUND43

ほぼＲＯＵＮＤ27と同じです。透明パックマンも忘れずに取りましょう。速い動きなので，常に冷静になってクリアします。

ROUND44

ＲＯＵＮＤ28の応用です。ほとんどいっしょなので，フルーツを全部取ることを忘れずに。

トリップ 12

ROUND45

ＲＯＵＮＤ29のピンキー乗りを使います。これだけマスターすれば，だれでもこせるラウンドです。

ROUND46

タイムアウトのかくごが必要。フルーツを取ろうなんて考えないこと。

ROUND47

ＲＯＵＮＤ31と同じ難しさです。31の注意をしっかり守ろう。

ROUND48

メロンをひたすら食べよう。タイムアウトになるので，もどったりはしないこと！

★

★

★

DRAGON BUSTER

ドラゴンバスター

Written by
手塚 一郎

王女セリアを人質にしたドラゴンを追い続けるドラゴンバスターことクロービス。しかし，ドラゴン山への道には，魔物のいる墓場や廃墟(はいきょ)が数多くあるのだった。

ドルアーガの塔に続くストーリー性を持った大型ゲーム，ドラゴンバスターは1985年の作品です。

操作方法

クロービスは４方向レバー１本とボタン二つで操作します。レバーを右にすると右へ進み，左にすると左へ，下へ入れるとしゃがみ，上でジャンプします（つたにつかまっているときはレバーの上下で移動させ，左右で降ります)。応用テクニックとしては，歩行の状態から一度レバーをニュートラル(中立）にして再び同じ方向へ倒すと走行することができます。ジャンプにしても上へ２回レバーを倒すと２段ジャンプといって，より高くジャンプできます。また，レバーを横に倒した状態からすぐに上へやると斜め上へジャンプすることも可能です。このときに上へ２回倒すと斜め２段ジャンプとなります。

内側のボタンは剣ボタンで，押すと剣を振ることができます。

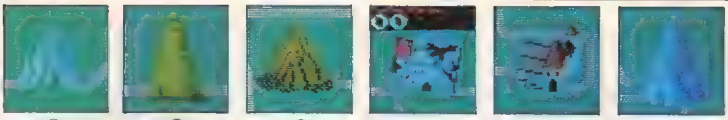
外側のボタンはファイヤー・ボタンでファイヤー・ボールのストックがある場合のみ押すとファイヤー・ボールを発射します。

このファイヤー・ボールは，数に限りがありますが，ほとんどの敵を撃ち抜く強力な武器なのでムダ使いはしないほうがいいでしょう。

ゲームの遊びかた

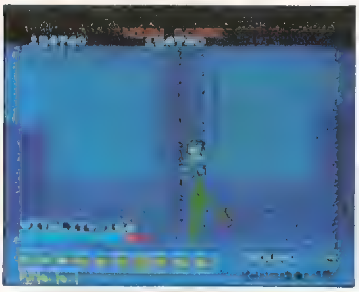
ゲームがスタートすると写真（**写真１**）のようなラウンド・マップが表示されます。プレイヤーはクロービスを操作してドラゴン山へ行くために進路を選ばなければなりません。これが重要で，自分の持っているアイテムやバイタリティの残量，敵の強さなども考えて選ばなければならないのです。あとのほうのページには全面のマップと

《写真1》ラウンド・マップ。好みのコースを選んでドラゴン山に向かう



Ⓐ　Ⓑ　Ⓒ　Ⓓ　Ⓔ　Ⓕ

Ⓐは奇岩山，Ⓑは塔，Ⓒは鐘乳山(しょうにゅうざん)，Ⓓは廃墟(はいきょ)，Ⓔは墓場，Ⓕがドラゴン山



《写真2》洞窟内での戦い

出現するアイテムなどを紹介してあるのでよく読んで自分なりの作戦を練ってください

山や墓場，廃墟などに入ると画面はそれらの内部のものとなります(**写真2**)。この迷路状の洞窟(どうくつ)の中でクロービスは出口を探しまわらなければなりません。所かまわず出現するモンスターや各部屋に1人(匹)ずついるルームガーダーを倒して進んでください。ルームガーダーを倒すと，バイタリティが増える薬や宝石，スクロール(巻き物)などのマジック・アイテムが出現します。これらを上手に利用することによりゲームを有利に展開させることができるのです。

また，ルームガーダーによっては洞窟の出口を背後に隠していたりもします。出口からでると再びラウンド・マップとなり進路を選びます。これらのことをくり返して最終目標のドラゴン山へと進んでいくのです。

ドラゴン山へ入ると，ついにドラゴンの登場です。ドラゴンの動きを読みつつ，ファイヤー・ボールと剣を上手に使ってドラゴンを倒してください。ドラゴンを倒すと次のラウンドへ進め，バイタリティが元にもどります。そして新たなドラゴンを倒すべくクロービスの旅が始まるのです。

クロービスはたったひとりですが，バイタリティがあるかぎり，どのようなダメージにも耐えることができるのです。バイタリティはモンスターやルームガーダー，ドラゴンなどの攻撃を受けるたびに減っていきます。バイタリティが0になると，魔法で消されてしまうためゲーム・オーバーとなってしまいます。プレイを続けたいときはアラームが鳴っている間にプレイボタンを押すと続行できます。

キャラクター・インフォメーション

クロービス(CLOVIS)

このゲームの主人公(**写真3**)。王国親衛隊長セリアズの子息として生まれたが，幼少のころ，乱暴ないたずら者として勘当(かんどう)，辺境の戦士モンクに預けられ育ちました。モンクのもとでつらい修業に耐え剣と心を学んだ若者です。

バイタリティさえあれば刃物で切られても炎で焼かれても平気な超人でもあります。

セリア(CELIA)

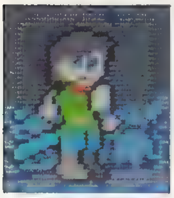
ローレンス王家の第二王女(**写真4**)。16才の優しい美少女で民衆からも愛されていた彼女はドラゴンにとっても格好の人質でした。王女を捕えられた国王軍はもはや無力となり，国内には邪悪(じゃあく)なものたちがはびこることとなりました。

セプターとクラウンを持って助けるとなぜかミニスカート→ビキニ→バニーガールと服装が変わっていくのも特筆すべきことです(？)。

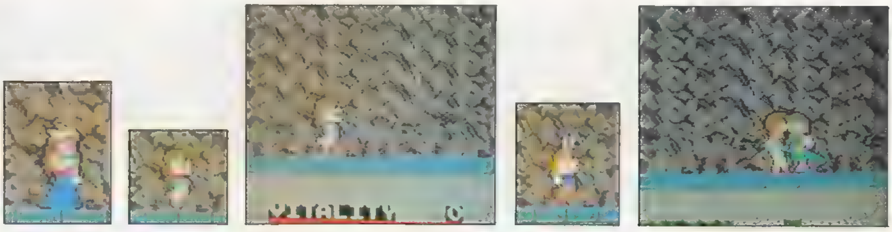
モンスター

リーペン(LEAPEN)

ピョンピョンととびまわるヒヨコのようなキャラクター(**写真5**)。イエローとシルバーの2種がいて，シルバーのほうは2回切らないとやっつけられません。リーペンの跳躍(ちょうやく)距離を頭に入れて戦ったほうが望ましい



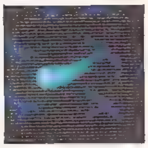
《写真3》勇者クロービス

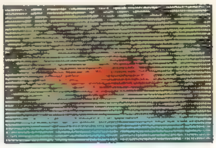


《写真4》セリアの4変化！

《写真５》リーペンは２種類いる

《写真６》ゴロゴロ，ドッカーンに注意！テストール


《写真７》ウィル・オー・ザ・ウィスプ。長〜い名前のわりには強くない


《写真８》飛行するエイ〝スティングレイ〞

です。

テストール(TESTOLL)

アルマジロのようなキャラクター（**写真６**）。体をのばしているときは動きが遅いが，体を丸めているときはゴロゴロと高速で突進してきます。丸まっている場合は剣でやっつけられないのでファイヤー・ボールを使うか，体をのばしているときに戦うようにしましょう。

ウィル・オー・ザ・ウィスプ(WILL-O-THE-WISP)

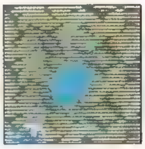
敵を求めて漂い続けるモンスターの邪心(**写真７**)。ブロックくずしのボールのような動きをするものや，ただ単に真っすぐに飛ぶものもいますが，ハッキリ言って弱い。

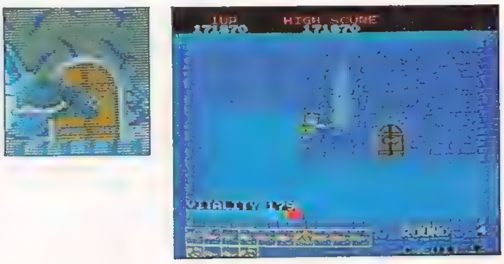
スティングレイ(STINGRAY)

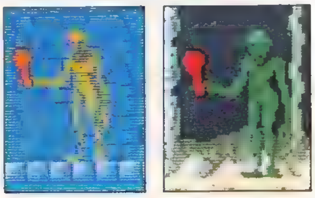
地面すれすれをゆっくりと飛行する，と，いうことになっていますが，飛行しているにもかかわらず下に通路などがあると落ちてしまいます。また，ときどきジャンプしたり，かみついてきたりするので要注意(**写真8**)。

スライム(SLIME)

ザ・タワー・オブ・ドルアーガに登場するスライムとは全く異なり，剣では切れないため，逃げるかファイヤー・ボールを使わなければなりません(**写真９**)。鉄より硬いが柔軟で宙に浮く不思議な物体。


《写真９》このスライムは，飛びます！

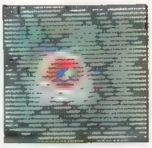

《写真11》かみつくと，しつこいケーブ・シャーク。垂直飛行もお得意？！


《写真10》棍棒がこわいゴーレム。ガーン！

ゴーレム(GOLEM)

土から作られたと言われる化物（**写真10**)。ブラウン（茶色）と　グリーン（緑色)がおり，グリーンのほうは2回切らないとやっつけられません。また，ゴーレムの振りまわす棍棒(こんぼう)でなぐられるとバイタリティは16も減らされてしまいます。別名「フライド・チキンを持ったＥＸＣＨＡＮＧＥＲ」とも呼ばれています(？)。

ケーブ・シャーク(CAVE SHARK)


《写真12》アイフル。ゲームのやりすぎかな？

鋭い嗅覚（きゅうかく）を持っているため，長時間同じ洞窟にいたり，出口を見つけても脱出しないでいるとクロービスを発見し攻撃をしかけてきます(**写真11**)。もしかみつかれたら剣で切りまくるか，ファイヤー・ボールを２発当てるか，出口に行くか，ルームガーダーを殺すかしなければなりません。

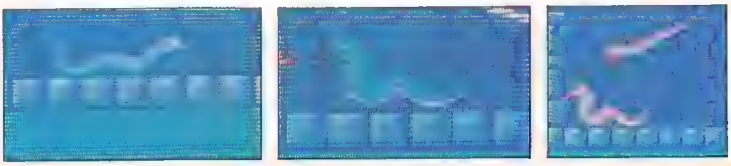
永久パターン防止用に作られたはずですが，逆に永久パターンを作ってしまったという情けない？キャラクターでもあります。

アイフル(EYEFUL)

暗闇で敵を見つけるための巨大な眼を持つキャラクターです(**写真12**)。跳躍しながら移動するのはリーペンと同じです，跳躍距離がリーペンより長いため気をつけていないと体当たりされてダメージを受けることもあります。

スネーク(SNAKE)

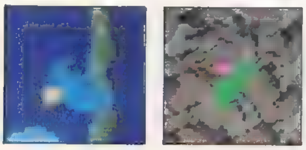
ブルー，グリーン，ピンクの３種類がおり，それぞれ異なった動きをします(**写真13**)。ブルーは単に地上をはって移動，グリーンは通常は地上をはって移動しますがときどきジャンプし，ピンクはジャンプのみで移動します。また，グリーンとピンクにかぎりクロービスにかみつきます。かまれるとクロービスのバイタリティが少しずつ減


《写真13》スネークは３種類いる

ってしまうのでレバーを左右にガチャガチャと動かし，スネークを振り落とします。振り落としたらすぐにスネークをやっつけないと再びかみつかれることがあります。

バット(BAT)

ブルー，レッド，グリーンの3種類がいます(**写真14**)。3種類とも，基本的には「通常は天井付近に待機しており，ときどきクロービスに攻撃をしてくる」という動きをしますが，グリーンは他の2種類にくらべて連続的に攻撃する性質を持っています。通路にバットがいるときは止まって戦わずに，走行しながら剣を振ってやっつけるほうがよいでしょう。



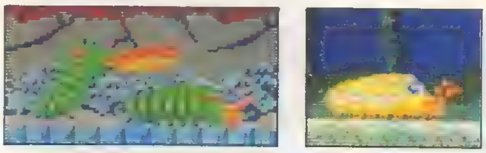
《写真14》バット

クローラー(CRAWLER)

太陽の光を受けることのない洞窟にいるため，美しい羽を開くことなく一生を幼虫の姿で終わる巨大昆虫モンスターです(**写真15**)。迷路内をノソノソと動きまわり，ときどき上体を起こし触角で攻撃してきます。種類は，動きが遅く1回剣で切ればやっつけられるのと，動きが速く2回剣で切らないとやっつけられないのと，剣で切れない金色の三つがあります。特別に金色のクローラーを**コレオ・クローラー**（COLEO　CRAWLER）と呼び，こいつは触角で攻撃してくるときに上体を起こしません。逃げきれないと思ったらすぐにファイヤー・ボールを使うのがベストです。

イノサイ(INOSAII)

迷路内を高速で走りまわるキャラクターです(**写真16**)。急に立ち止まったり，バックしたり，反転したりするため，体当たりされてバイタリティが減ってしまいますが，腹を立てずに確実にやっつけてください。バイタリティが少ないときはファイヤー・ボールで倒したほうが安全です。



《写真15》気持の悪いクローラーとコレオ・クローラー

《写真16》シュシュシュシュと走りまわるイノサイ

ルームガーダー

ファフネル(FAFNIL)

体は小さいのですが，体当たりや火炎攻撃をしてくる狂暴なモンスターです(**写真17**)。火炎攻撃などでダメージを受けてふっとばされるのを避けるために，壁に背を向けてピッタリと着き，しゃがんで剣を振るという戦いかたをしたほうが確実。背を向けるべき壁やシャッターがない場合はファイヤー・ボールを使ったほうがりこうです。

《写真17》ファフネル。カベやシャッターを背にして，しゃがんで剣を振ると意外に楽にやっつけられる

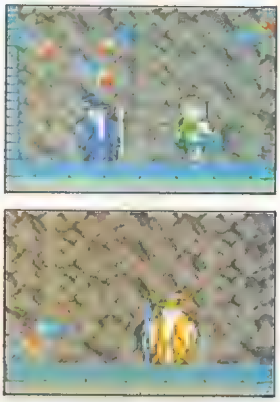
スケルトン(SKELETON)

剣を武器にしたガイコツ戦士です(**写真18**)。ファイヤー・ボールはまったく通用しないため，剣対剣の戦いになります。スケルトンが剣を振り上げたときに切りつけるか，あとのテクニック紹介のページに書かれている「かぶと割り」を使って戦うのが一般的です。また，ファフネルとの戦いに使用した「壁に背を向けてピッタリと付け，しゃがんで剣を振る」という方法も有効です。

《写真18》スケルトンに，ファイヤー・ボールは通用しない

ウイザード(WIZARD)

空中を飛びまわる魔剣とファイヤー・ボールで攻撃してくる魔法使いです。(**写真19**)。グリーン，パープル，ゴールドの3種類がおり，それぞれ攻撃力と耐久力に違いがあります。攻撃力はグリーン，パープル，ゴールドの順にファイヤー・ボールの発射回数が多くなります。とくにゴールドは殺されてもファイヤー・ボールを撃ち続けるという陰険(いんけん)なことをしてくるので要注意。ちなみに魔剣による攻撃力の違いは，各種類まったく差がありません。耐久力はクロービスの発射するファイヤー・ボールに対するものですが，グリーンとパープルはファイヤー・ボールで殺すことができません。ファイヤー・ボールで殺せるのはゴールドのみです。少ないときで2発，多



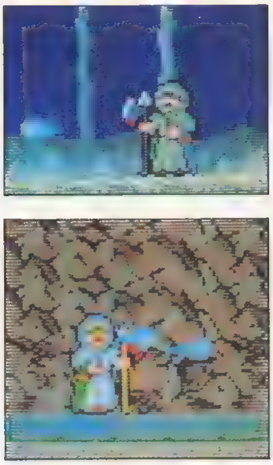
《写真19》ウイザード。魔剣がくせもの

いときで4発ぐらい当てれば十分です。それから，魔剣に舞い上げられたときは剣をむやみに振らないこと。下へ降りられなくなります。

シールドを持っていれば問題ありませんが，持っていないときはなるべく剣を振らずに下へ降りることに専念してください。また，ウイザードの近くへ降りるよりも，ウイザードから少しはなれた場所へ降りようとしたほうが速く降りられます。

ビショップ(BISHOP)

戦闘用の斧(おの)を持ち，ファイヤー・ボールによる攻撃もします（**写真20**)。グリーンとホワイトの2種類がいますが，ホワイトは遠くからでも一気に斧を突いてくるぐらいの違いしかありません。右へは移動しますが，左へは移動しないので，戦うなら左からのほうがよいのです。頭上からや背後からの攻撃に弱いため，かぶと割りで攻撃するのが一番安全です。



《写真20》ビショップ

ドラゴン(DRAGON)

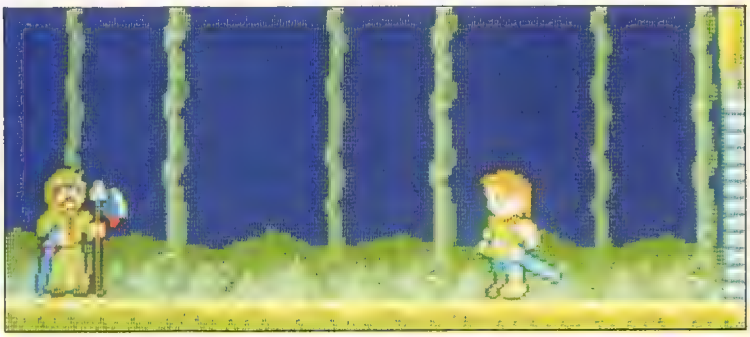
各ラウンドの最後に待ちかまえているのがドラゴンです(**写真21**)。このドラゴンを倒してセリアを救出することがクロービスの使命なのです。60～120または150のバイタリティを持ち，さまざまな攻撃方法でクロービスを殺そうとしてきます。グリーン，パープル，ゴールド，ブルーの4種類がおり，最初はグリーンですが，セリアを助けられなかったりすると(**写真22**)パープル，ゴールド，ブルーの順に変化します（ブルーのつぎはグリーンにもどる)。

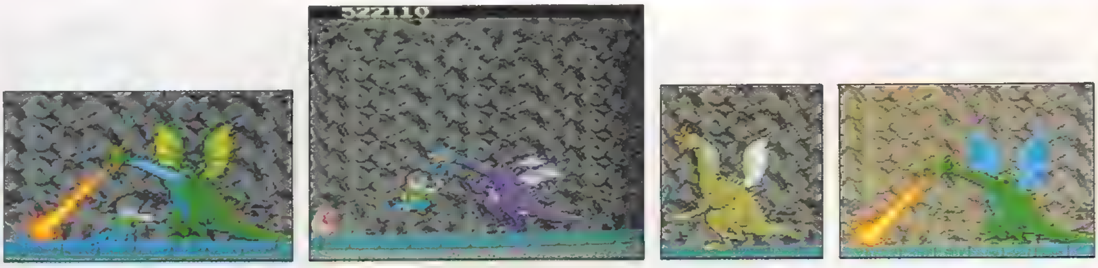
ドラゴンのバイタリティは普通に剣で切ったときは4，かぶと割りや垂直切りだと8減らすことができます。また，ドラゴンには弱点があり（全ラウンド異なる)，そこを切ると通常の2倍のダメージを与えることができます。ファイヤー・ボールでドラゴンと戦うことも可能で，普通のファイヤー・ボールでは1発につき2，ファイヤー・ボール・スペシャルは1回命中するごとに4のダメージを与えられます。ちなみにドラゴンの弱点へファイヤー・ボールを命中させても与えるダメージは変化しません。

《写真22》セ・セリア姫がさらわれていく～!

ドラゴン弱点表

ラウンド数	弱点
ROUND 1	頭
ROUND 2	右足
ROUND 3	右手
ROUND 4	尾
ROUND 5	右羽
ROUND 6	頭
ROUND 7	首
ROUND 8	胴体
ROUND 9	左手
ROUND 10	左足
ROUND 11	左羽
ROUND 12	なし





《写真21》大きな体をしている割に，さまざまなフォーメーションで攻撃してくるドラゴン

テクニック紹介

かぶと割り

普通にジャンプ（斜めジャンプも含む）したらスグにレバーを下にして剣ボタンを押すと，剣を真横につき出すことができます(写真23)。この方法だと通常の2倍のダメージを与えられます。つまり，2回切らないとやっつけられない敵でも，これなら一撃でやっつけられるのです。ドラゴン，ルームガーダー，モンスターのどれにも通用する重要なテクニックなので必ずマスターしてください。

垂直切り

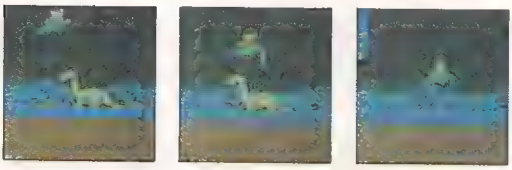
2段ジャンプ（斜め2段ジャンプを含む）後，または高いところから落ちているときにレバーを下にして剣ボタンを押すと，剣を下に向けて出すことができます(写真24)。

このテクニックも敵に通常の2倍のダメージを与えることができますが，敵をやっつけたと同時に出現したアイテムを取ってしまうことがあるので，ルームガーターに対しては使用しないほうがグー。

壁くっつき

スケルトンやファフネルなどのルームガーダーと戦うときにシャッターや壁に背中をくっつけていると楽ですがこれをすばやくやる方法があります。

まず，くっつきたい壁に向かって斜めジャンプ。クロービスが壁にぶつかった瞬間にレバーを逆方向へ倒して壁に背中を向ける(写真25)！着地して成功！これがすばやくできるようになれば楽だし，スコアも上がるでしょう。



《写真24》これが垂直切り

ファイヤー・ボール・シールド

走行するクロービスがファイヤー・ボールより速いことを利用したテクニックです。まずファイヤー・ボールを発射。それをクロービスを走行させて追いかけ，追いついたら少し立ち止まり，再び追いかける(写真26)。これをくり返すことにより，前方からの敵に対してはまったくダメージを受けずに進行することができます。

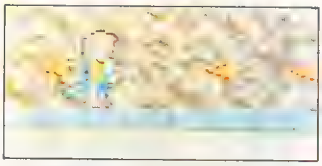
ケーブ・シャークをファイヤー・ボール1発で殺す方法

ケーブ・シャークは普通の方法ではファイヤー・ボールを2発当てないと殺せませんが，ファイヤーボール・シールドを上手に使うと1発で殺せるのです。やりかたは，ファイヤー・ボールを1発当てて，こんどはそれを追いかけてファイヤー・ボールにケーブ・シャークを当てるというものです。

ダメージを受けてもふっとばされない方法

クロービスはダメージを受けるとふっとばされるというとんでもない性質を持っていますが，ツタの地面に接する部分にしゃがんでいると，いかなるダメージを受けてもふっとぶことなく，じっと耐えてくれます。このテクニックも一見すると役に立たなそうですが，使いかたによっては驚くべき効果があります。

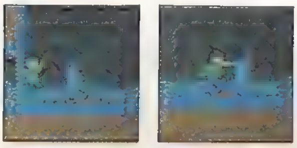
《写真25》壁くっつきもマスターしたいルームガーダー攻略テクニックだ

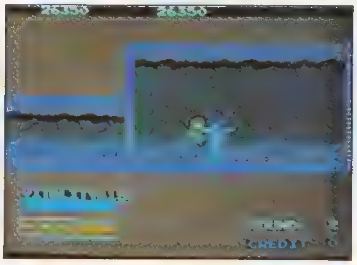


《写真26》そこドケ！そこドケ！ファイヤー・ボールといっしょに走るファイヤー・ボール・シールド

陰険(いんけん)殺し

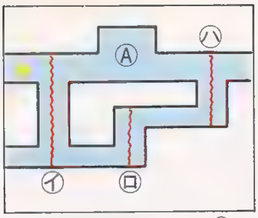
ルームガーターもいる場所によっては背後からやっつけることが可能です(写真27)。ここでは代表的なやりかたを



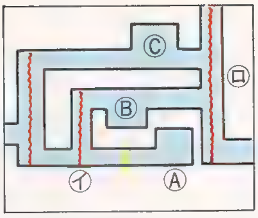


《写真23》かぶと割りがスケルトンにきまった！

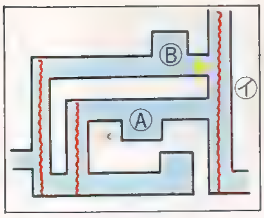
《写真27》うしろからザックリ！これが陰険殺しだ



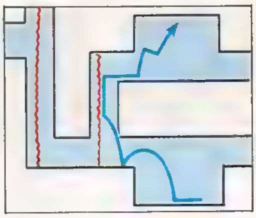
《第１図》陰険殺しその①



《第２図》陰険殺しその②



《第３図》陰険殺しスペシャル


《第４図》クロービスを無敵にする方法

二つ紹介します。

①：**第１図**の★印が自分の位置です。まずⓘへ降りてⓡをとおり，ⓗへあがります。すると，なぜかルームガーダーは左側を向いているので，ソッと近よりサクサクと切る。

②：**第２図**のまずⒶのルームガーダーをやっつけて，その部屋の右側の壁にさわります。そしてⓘをあがるとⒷのルームガーダーは後を向いているのでやっつけます。さらに続けてⓡをあがると，Ⓒもうしろを向いているのでやっつけます。

陰険殺しスペシャル

まずルームガーダーに気がつかれないように**第３図**のⓘを通ってⒶの部屋へ入ること。入ったら部屋の右壁に向かって「壁くっつき」をし，レバーを下へ３～５回倒す（ここが重要！)。その後，真上２段ジャンプをすると部屋から出られるのでⓘをとおってⒷの部屋へいくとルームガーダーはうしろを向いているのでやっつけます。

無敵のクロービス

ＲＯＵＮＤ４のＣ（奇岩山）やＲＯＵＮＤ９のＥ（奇岩山）で**第４図**のような地形が見つかればクロービスを無敵にすることができます。

矢印のように２回連続でジャンプしてツタにつかまり，少し登ったら右側に降りてすぐに斜め２段ジャンプをします。これが成功するとクロービスの敵に対する当たり判定がなくなるので絶対に死ななくなります。

しかし，敵との当たり判定もなくなるので，敵が殺せなくなるし，ラウンド・クリアもできなくなってしまいます。とにかくタイミングが難しいので何度もチャレンジしてください。

アイテム紹介

ルームガーダーを倒すとアイテムが一つ出現します。これらのアイテムは取らなければいけないものや取ってはいけないもの，いつ取るかが問題なものなどがあります。

★スクロール

いわゆる巻き物(**写真28**)。取るとファイヤー・ボールのストックが一つ増えます。ファイヤー・ボールのストックは画面下に表示されます(**写真29**)。ちなみに四つのファイヤー・ボールが回転するやつはファイヤー・ボール・スペシャルといいます。

★ジュエリー

取ると3000pts.の得点がもらえます(**写真30**)。それ以外の効力はナシ。

★薬

青くてバイタリティが30ふえるのと，同じく青くてバイタリティが60ふえるのと，赤くてバイタリティが30減るのがあります(**写真31**)。正式名称は青いのが「薬」，赤いのが「毒」。バイタリティが30ふえる薬と60ふえる薬は見ただけで区別できます（ある程度，慣れが必要)。

★マッシュルーム

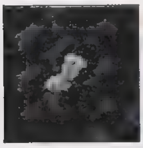
バイタリティの容量を16だけふやすアイテム(**写真32**)。上限は256です。最初のほうのラウンドでは他のアイテムには目もくれずマッシュルーム集めに専念しましょう。

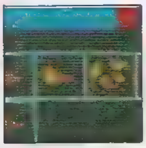
★セプター

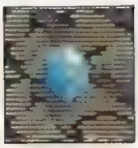
これを持っているとセリアを助けることができます（ドラゴンにさらわれない)。他に所有しているスーパー・ソードを消滅させる力もあります（**写真33**)。

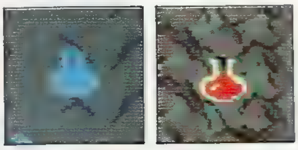
★シールド

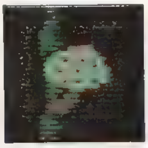
ウイザードの魔剣やファイヤー・ボール，ビショップのファイヤー・ボールに当たってもバイタリティが減らないですむアイテムです(**写真34**)。ただし，敵のファイヤー・ボールに当たると１／128の確率でなくなります。所有しているクラウンを消滅させる力もあ

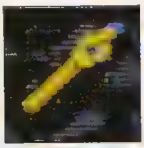

《写真28》ファイヤー・ボールが増えるスクロール

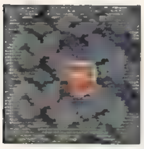

《写真29》ストックは画面下方に表示される


《写真30》3000ptsがもらえるジュエリー

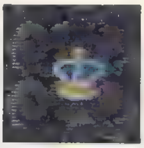

《写真31》青は取る，赤は取らない！信号と同じだと思っておぼえよう。薬です


《写真32》バイタリティのもと！マッシュルーム

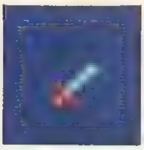

《写真33》セリアを助けたい人はセプターが必要



《写真34》バイタリティの減少をふせぐシールド



《写真35》セリアを助け，変化を楽しむために必要なクラウン



《写真36》2倍のパワーを持つスーパー・ソード

ります。

★クラウン

セプターと同じくセリアを助けることができます。他には，助けだしたセリアにキスしてもらえたり，セプターと共有しているとセリアの姿をドレス→ミニスカート→ビキニ→バニーガールというように変化させてくれます。所有しているシールドを消滅させる力もあります(写真35)。

★スーパー・ソード

最初から持っている剣の2倍の威力を持つ剣です(写真36)。高次元ラウンドではとくに役に立ちます。切れるものを切ったときは1/128の確率で，切れないものを切ったときは1／16の確率で，また切れないものを切ったときでもはね返された場合は1／64の確率でなくなります。所有しているセプターを消滅させる力もあります。

★　　★

ドラゴンバスター豆情報

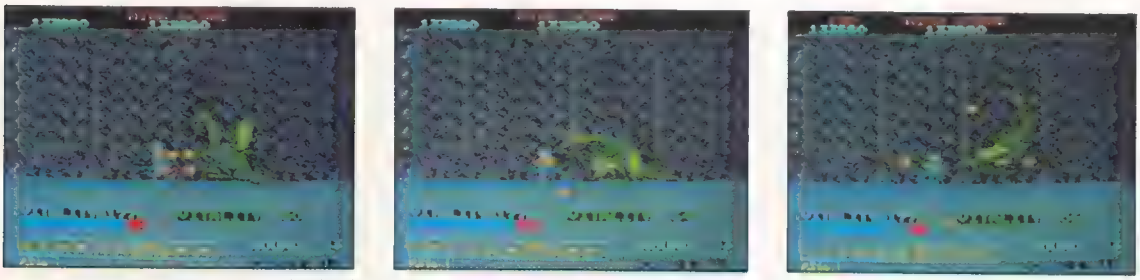
★ファイヤー・ボール・スペシャルは対ドラゴン用の武器である。つまり，ドラゴン山でファイヤー・ボール・スペシャルをケチってもしょうがないのです。また，ファイヤー・ボール・スペシャルはドラゴンから離れて撃っても効果なし。なるべく近くで撃つようにすることです(写真37)。

★ドラゴンを眠らせる方法については種々な情報がありますが，実はないのです。寝ているか(写真38)，起きているかは乱数で決められているため，テクニックではどうしようもありません。

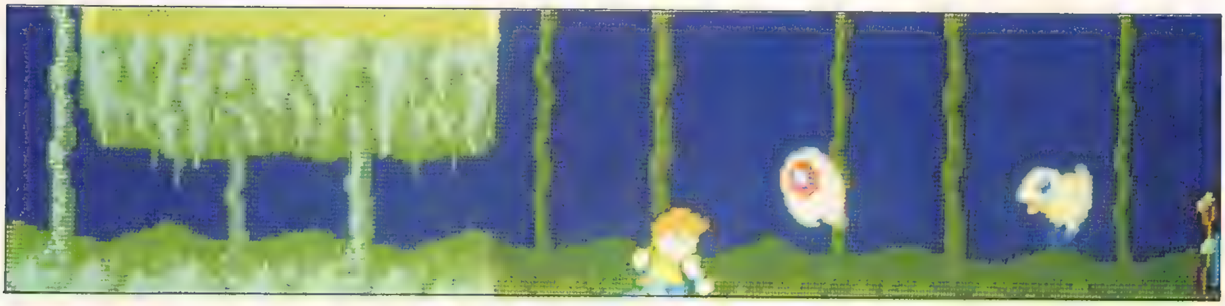
★ルームガーダーはゲームをするごとに違っていますが，実はこれも乱数で決められています。ただし，どのルームガーダーも同じような確率で出現するようにしてあるようです。

★ROUND100へ行くと，GIVE UPと表示されますが，ゲームはそのまま続行されます。

《写真38》おやすみドラゴン



《写真37》ドラゴンにはファイヤー・ボール・スペシャルで立向かえ！



ラウンド別ドラゴンバスター・マップ

ラウンドごとに各面のマップやアイテムをまとめてみました。

マップの見かたはつぎのようになっています。

マップ

……通路

……つた

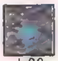
……部屋

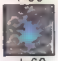
……出口のある部屋（一つの面に二つあることもある）

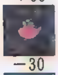
……自分のスタート位置

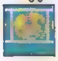
……縦通路

アイテム

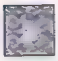

+30
……バイタリティが30増える薬


+60
……　〃　60　〃


−30
……　〃　30減る薬

……ファイヤー・ボール・スペシャル

……セプター

……クラウン

……シールド

……スーパー・ソード

……マッシュルーム

①→部屋の数

②→最短距離の部屋数（出口へ直行したとき必ず通らなければならない部屋数）

このゲームは，これから紹介する迷路と，そこに配置された，さまざまなアイテム，そしてたくさんのキャラクターが組合わさり，プレイするたびにドラゴンバスターの持つ，ふしぎなみりょくを感じさせてくれます。

各ラウンドを，このマップを参考にして，くまなくプレイしまくってみてください。

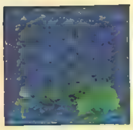
きっと新しい何かを感じ取ることができることでしょう。

ドラゴンのバイタリティは，ファイヤーの持ち数をチェックするときに役立つと思います。

みなさんの全ラウンド・クリアを願っています。

ROUND−01

バイタリティ＝60
弱点　　＝頭

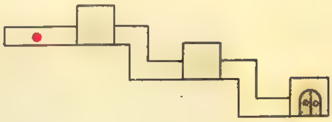


ROUND-1（A）

①＝3　②＝3

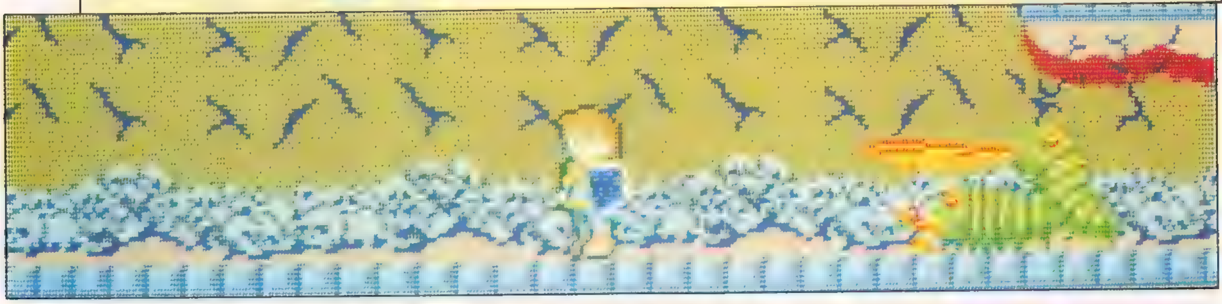
一直線の道ですから，そのまま進んでください。ルームガーダーは，ファフネルかスケルトンです。走りながら部屋に入り，部屋が明るくなった瞬間に「かぶと割り」をする，このタイミングはおぼえておいたほうがいいでしょう。はじめのころのラウンドは，これがかなり有効です。

ROUND-1（B）



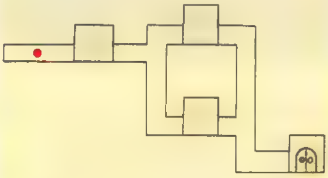
①＝3　②＝3

とにかく「かぶと割り」をマスターしなければ話になりません。部屋をクリアするごとにある縦の通路では「垂直切り」の感じをつかんでおいたほうがよいでしょう。上の廃墟(はいきょ)のほうが得点が少し高く，下の奇岩山



はファイヤー・ボールが一つ多いので，自分の好きなほうへ行ってください。

ROUND-1 (C)



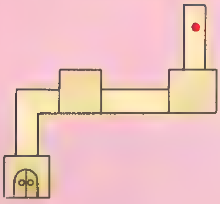
①＝４
②＝３

この面では「ファイヤー・ボール・スペシャル」が１個でるので必ず取ってください。問題は一つ目の部屋をクリアしたあとにある２段ジャンプの場所です。何度も練習して確実にジャンプできるようにすること。もし失敗しても台やレバーをせめないようにしましょう。

ROUND―02

バイタリティ＝70
弱点　　＝右足

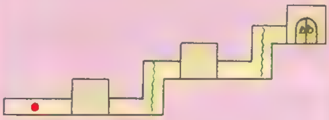
ROUND-2 (A)



①＝３　②＝３

特にありません。ヘビなどの小さいモンスターに気をつけて戦ってください。出口を発見してから部屋の真ん中にいるとケイブ・シャークはでません。これを利用してトイレへ行ったり，食事をしたりしないようにしてください。そう，君のことだよ！

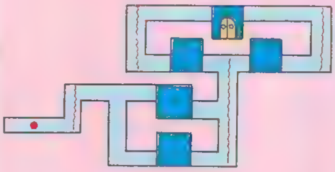
ROUND-2 (B)



①＝３
②＝３

この面も楽勝ですが，もたもたしていると，バットが出てきたり，ゴーレムになぐられてバイタリティが16も減ってしまったりするので注意してください。点数かせぎもほどほどにして出口へ急ごう。

ROUND-2 (C)

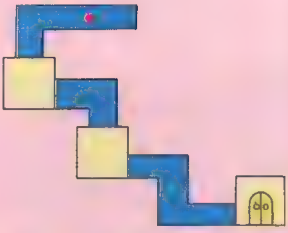


＋30

①＝５
②＝３

スタート地点の右にある「つた」をのぼると横に下へ落ちる縦の通路があります。ここをワザと下に落ちて一つ目の部屋をクリアすると，右の「つた」の途中にある部屋のルームガーダーを背後から倒すことができます。近づきすぎて気づかれないように!!注意することは，部屋に入った瞬間に出現するヘビやリーペンです。そういったモンスターを倒してからルームガーダーをしとめましょう。

ROUND-2 (D)

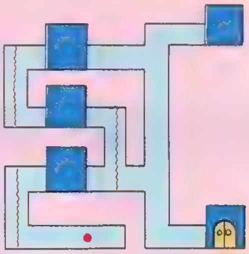


＋30

①＝３
②＝３

先にキノコが出るか，バイタリティが30ふえる薬がでるかはまったくの乱数なので神様にでもお祈りしてください。部屋に入ったとたんに出現するヘビなどを先にやっつけてからルームガーダーを倒す基本も忘れずに！ファイヤー・ボールを使うのもいいでしょう。

ROUND-2 (E)



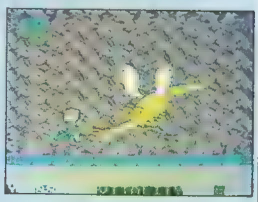
＋30

①＝５
②＝２

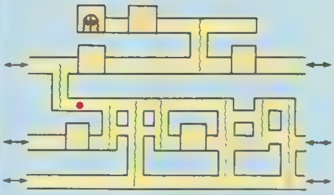
この塔は来てもしょうがないでしょう。上の奇岩山へ行ってキノコを取ったほうがりこうです。と，いうことで部屋に入ったとたんにでてくる小さなモンスターに気をつけて，セプターと薬を取ったらすぐに出口へ行くこと。無理して全部の部屋をまわることはないのですから。

ROUND―03

バイタリティ＝80
弱点　　＝右手



ROUND-3 (A)



+30　①＝６　②＝３

シャッターは閉まらないし，モンスターは沸いてでるとんでもない面です。ファイヤー・ボールを一つ撃ってからそれを追いかけるような感じで部屋に入ると楽にモンスターを全滅させられるのでうまく使うこと。また，スタート地点のすぐ上にある部屋のルームガーダーは背後からやっつけられます。やりかたは，すぐ右にある「つた」を途中まで降りて部屋を画面から消したらまた上へあがります。するとルームガーダーの位置が変わるので背後から近づいてやっつけてください。くれぐれも近づきすぎないように。

ROUND-3（B）

+30　①＝５　②＝５

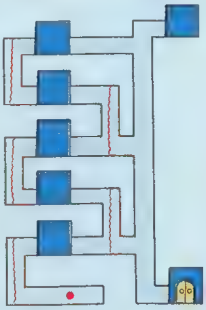
他に「スーパー・ソード（剣）」や「シールド（盾）」がでる場所があるからといってここに来ない人がいますが，この場所はファイヤー・ボール・スペシャルやキノコ，薬も出るのです。乱数でなくなるスーパー・ソードやシールドは信用できん！という人におすすめです。

ROUND-3（C）

+60　①＝７　②＝２

この面では「シールド（盾）」がでます。１か所だけ斜め２段ジャンプしなければならない場所があるので確実にジャンプしてください。ここででる薬はバイタリティが60もふえるので，でたからといってすぐに取らずにバイタリティが70ぐらいになったら取るようにしたほうがよいでしょう。

ROUND-3（D）



①＝７　②＝２

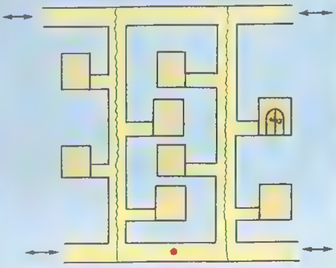
スーパー・ソードへの通のりは長いのです。五つの部屋をクリアしなければならないだけでなく，恐怖の斜め２段ジャンプが待っているのですから。でもスーパー・ソードを使ってルームガーダーやドラゴンをバサバサと切り進むのは気持ちがいいんだよね。

ROUND-3（E）

+30　①＝５　②＝５

一直線に部屋が続いています。やたらとでてくるイノサイに腹を立てずにガンバルべし。「セプター」を取ればセリア（お姫さまの名前）を助けだせるのさっ！バイタリティが30ふえる薬もでるので楽勝です。

ROUND-3（F）

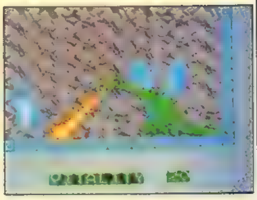


+30　①＝８　②＝１

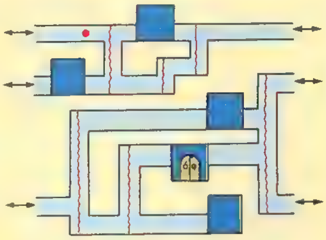
この面では，ファイヤー・ボール・スペシャルやバイタリティが30ふえる薬，キノコがでます。クロービス（主人公の名前）のバイタリティの残りを頭に入れながら，できる限り多くの部屋をまわったほうがいいでしょう。ここでもほしいアイテムを取ったら出口へ行くほうが安全です。

ROUND－04

バイタリティ＝90
弱点　＝尾



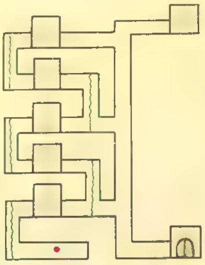
ROUND-4（A）



+60　①＝５　②＝２

部屋が五つありますが，そのうちルームガーダーを背後からやっつけられる部屋が三つもあります。一つはスタート地点のすぐ右側にある部屋です。これはすぐに部屋に入らずに「つた」を登り降りして，部屋の反対側に出ればよいのです。他の二つは別のページのテクニック紹介を読んでください。

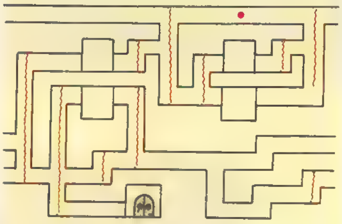
ROUND-4（B）



+30　+30　①＝７　②＝２

ファイヤー・ボール・スペシャルがでる面です。無理をしないでファイヤー・ボール・スペシャルを取ったら，すぐに出口へ行くのがいいでしょう。薬が二つ出るので楽といえば楽ですが，点数かせぎをしすぎてバイタリティを減らさないようにしてください。

ROUND-4（C）

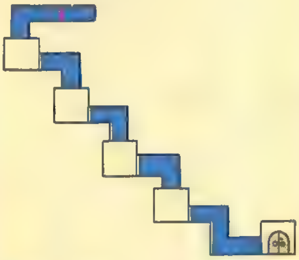


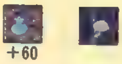
−30

①＝5
②＝2

でた――っ。バイタリティが30も減ってしまう恐怖の「赤い薬」。かぶと割りや，垂直切りでルームガーダーをやっつけたりしたときにウッカリ取ってしまうのです。キノコもでるけど，より道しないで出口へ急いだほうがよいでしょう。

ROUND-4（D）



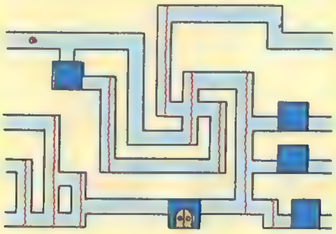


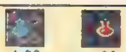
+60

①＝5
②＝5

この面ではキノコのバイタリティが60もふえる薬がでます。キノコより先に薬がでたからといって，ゴーレムになぐられたり，スネークにかみつかれたりしてわざとバイタリティを減らすというバカなマネはしないように。

ROUND-4（E）



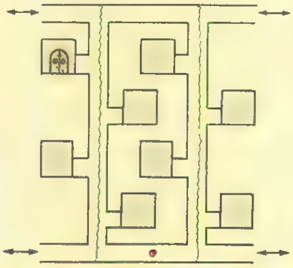


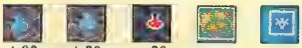
+30　−30

①＝5
②＝1

バイタリティが30ふえる薬とバイタリティが30減る薬がでる面ですが，ハッキリいってここは来てもしょうがない所です。一つも部屋を通らずに出口へ行けるので，クロービスのバイタリティが少ないときにうまく利用するといいでしょう。

ROUND-4（F）





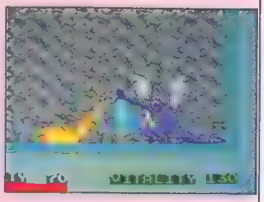
+30　+30　−30

①＝8
②＝1

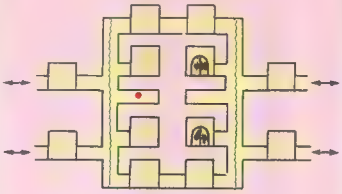
バイタリティが30ふえる薬が二つもでるので全部の部屋をまわるのは簡単でしょう。シールドも持っているときは，クラウン（王冠）を取らないように気をつけてください。ファイヤー・ボール・スペシャルを取ったらすぐに出口へ行くのが一番安全ではありますが……。

ROUND−05

バイタリティ＝100
弱点　＝右羽



ROUND-5（A）



+30　+30　+60　−30

①＝12
②＝3

バイタリティが60ふえる薬が一つと30ふえる薬が二つもでる面です。クロービスのバイタリティの残りをよく考えて薬を取るようにしましょう。それから，この面は出口が二つあります。ルームガーダーを見て，簡単にやっつけられるほうを選びましょう。

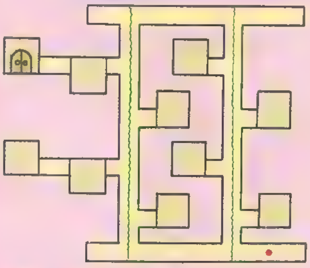
ROUND-5（B）

+30

①＝5
②＝5

一直線に部屋が続いています。イノサイがたくさんでてきますので，つっつきまわされてバイタリティを減らさないように。イノサイをやっつけるタイミングをつかんだ人には楽勝でしょう。ちなみに，この面ではバイタリティが30ふえる薬とキノコ，セプターがでます。

ROUND-5（C）



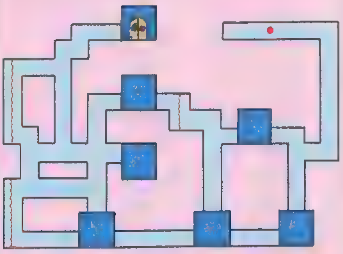
+30　+60

①＝10
②＝2

シールドがでるので，シールドを持っていない人は必ず取りましょう。バイタリティが60ふえる薬と，30ふえる薬が一つずつでるので全部の部屋をまわることは簡単です。シールドを取っ

たらすぐに出口へと向かったほうがいいでしょう。

ROUND-5（D）



+30　+30　①＝7　②＝3

右の縦の通路を降りてすぐにある斜め２段ジャンプの場所で失敗しないように。もし失敗すると下の三つ部屋を続けてクリアしなければならなくなります。シャッターが閉まらないのでルームガーダーをとびこして逃げてしまうのもいいでしょう。

ROUND-5（E）

+60　①＝8　②＝3

部屋をまわる順序をまちがえると，まわれなくなる部屋がでてくるので気をつけてください。ファイヤー・ボール・スペシャルを取ったらすぐに出口へ行くのがいいでしょう。でも，バイタリティが60ふえる薬はすごく便利ですよ。

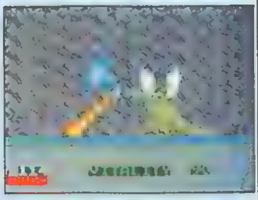
ROUND-5（F）

+30　①＝5　②＝5

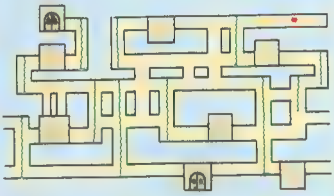
とくに，どうということのない面です。階段状の一方通行に部屋が続いていますので，そのとおりに進んでください。アイテムは，セプターとキノコ，30ふえる薬の三つです。

ROUND－06

バイタリティ＝100
弱点　　　　＝頭



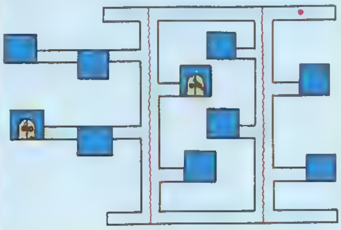
ROUND-6（A）



①＝8　+30　−30　②＝2

ファイヤー・ボール・スペシャルとシールドがでます。赤い薬を取らないようにすることと，迷路に迷わないように注意しましょう。このタイプの迷路はめずらしいので一度は行ってみるのもいいと思います。ややこしいのに部屋の数は，たったの八つです。

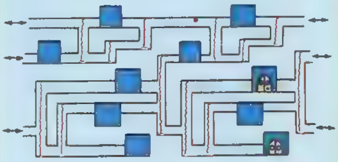
ROUND-6（B）



+30　+30　+60　−30
①＝10　②＝1

この面では，薬がたくさんでてます。バイタリティが30ふえる薬が二つ，60ふえる薬が一つ，30減る赤い薬が一つ合計四つもでるのです。シャッターが閉まらない面ですが，楽に全部の部屋をまわれるでしょう。出口は二つあるので楽なルームガーダーのほうへ行ってください。

ROUND-6（C）



+30　+30　+30
①＝10　②＝2

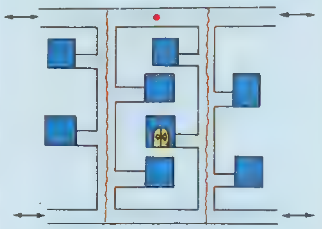
シャッターの閉まらない面ですからすぐ出口へ行くほうがいいでしょう。薬が三つもでるからといってムリに戦わないように。とにかく，バイタリティを温存することが，この面の課題です。

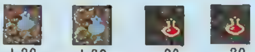
ROUND-6（D）

①＝5
②＝5

階段状に落ちていくタイプ。何も出ないので行ってもしょうがないでしょう。このタイプの面は点数かせぎにはもってこいだけど。

ROUND-6（E）

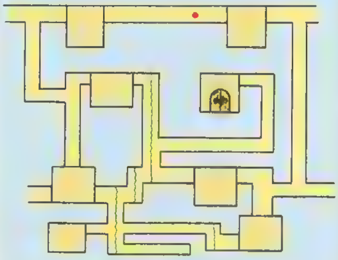




＋30　＋30　－30　－30
①＝８　②＝１

バイタリティが30減る薬が二つもでてしまう恐怖の面です。シャッターも閉まらないので，全部の部屋をまわるのは無意味です。すぐに出口へ向かいバイタリティを温存しましょう。バイタリティが30ふえる薬を取りにいって逆にバイタリティを減らしてしまったというのは，よくあることです。

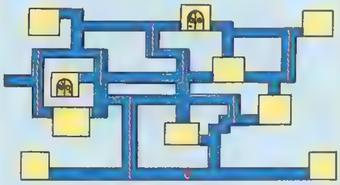
ROUND-6（F）



＋30　＋60
①＝８　②＝３

ファイヤー・ボール・スペシャルを取ろう。スタート地点の両わきの部屋は，先にまわっておかないとダメです。バイタリティが60ふえる薬と30ふえる薬があるので簡単でしょう。また，出口を見つけてから，その部屋の真ん中あたりにいると下の通路でケイブ・シャークの運動会がはじまります。

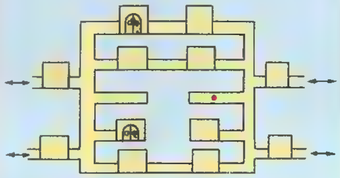
ROUND-6（G）



＋30
①＝10　②＝２

ファイヤー・ボール・スペシャルがでる面です。キノコやバイタリティが30ふえる薬もあることだし，全部の部屋をまわっても損しないでしょう。ファイヤー・ボール・スペシャルは後半のラウンドで絶対に必要となるので今のうちにためておこう。えっ？後半のラウンドへ行けない？ウ〜ム，それは問題だ。

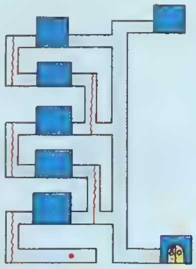
ROUND-6（H）

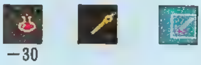


＋30
①＝12　②＝３

この面も出口が二つあります。ファイヤー・ボール・スペシャルを取ったらすぐに出口へ行くパターンがベストですが，バイタリティの残りがある人はセプターを取りにいってセリアを助けてあげましょう。

ROUND-6（I）





－30
①＝７　②＝２

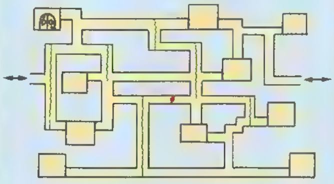
スーハー・ソードがでるっ！セプターもあるので，スーパー・ソードが取れなかったときのために取っておきましょう。バイタリティが30減る薬を取ると苦しくなるので，垂直切りはやらないように。この塔には来ないで下のほうをまわり，キノコを二つ取ったほうがいいとは思いますが……。

ROUND-6（J）

①＝５
②＝５

五つの部屋が一直線に続いている面です。薬やファイヤー・ボール・スペシャルも出ないので，ここにきてもしょうがないと思います。

ROUND-6（K）



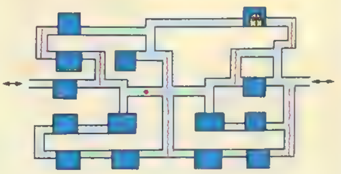
＋60
①＝10　②＝１

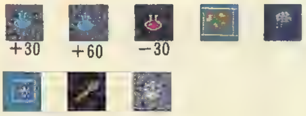
キノコが二つもでる，とにかく重要な面です。さらにファイヤー・ボール・スペシャルもあるので，これはもう来るしかないのです。キノコを取りにいってバイタリティが減っても，バイタリティが60ふえる薬があるので安心してください。

ROUND－07

バイタリティ＝120
弱点　　　　＝首

ROUND-7（A）





+30　+60　−30

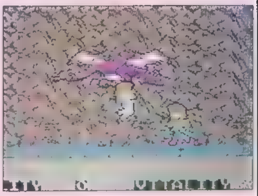
①＝14　②＝1

ラウンド７はこの面だけしかありません。そのため（か，どうかはしらないが）内部が少しややこしくなっています。スーパー・ソードを持っている人は斜め２段ジャンプを２回するだけで，そのまま出口へ行くことができます。また，この面のいいところは，さまざまなアイテムがでることです。ウィザードがにがてな人はシールドを，バイタリティをふやしたい人はキノコ，ドラゴンがにがてならファイヤー・ボール・スペシャルを取りに行きましょう。それからセリアが好きな人はクラウンとセプターを忘れずに！

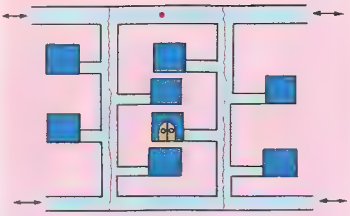
ROUND−08

バイタリティ＝120

弱点　　＝胴体



ROUND-8（A）

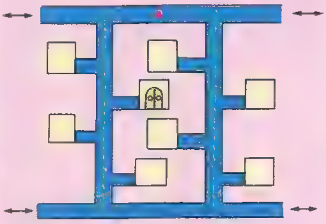


+30　−30　−30

①＝8　②＝1

手抜きのラウンド８！ほとんどが同じ面ばかりなのです。それだけに注意しなければならないのは出口が全部違うところです。ここではバイタリティが30減る薬が二つもでてしまうので，すぐに出口へ行きましょう。点数かせぎをしたい人やクラウンを取ってセリアとムフフ♡をしたい人は気をつけてください。

ROUND-8（B）

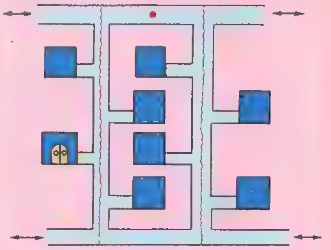


+30　+30

①＝8　②＝1

シャッターが閉まらない面です。こういったシャッターが閉まらない所で注意する敵はファフネルです。ファフネルが部屋からでて通路まで来てしまったらすぐに逃げてください。無理に戦うと，ファフネルと通路の間にクロービスがハマってしまい，バイタリティがものすごく減ったりするからです。ファフネルがいたらファイヤー・ボールでやっつけるのもよいでしょう。

ROUND-8（C）



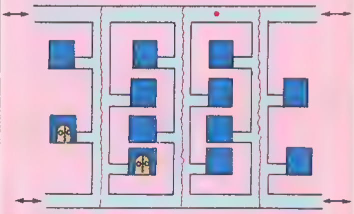
−30

①＝8

②＝1

バイタリティが30減る薬とセプターがでる面です。部屋に入った瞬間に，いきなりモンスターが出現してくるのでやっかいです。すぐに出口へ行って，バイタリティを温存していく作戦がベストでしょう。

ROUND-8（D）



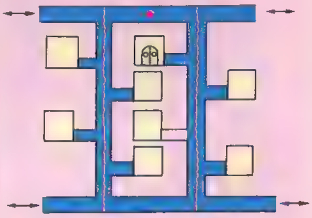
+30　+60　−30　−30　−30

①＝12

②＝1

この面ではバイタリティが30減る薬が三つもでるので，すぐに出口へ行ったほうがいいでしょう。かぶと割りや垂直切りでルームガーダーをやっつけた瞬間に取ってしまうことがあります。キノコやセプターに目がくらんでバイタリティを減らさないようにしてください。

ROUND-8（E）



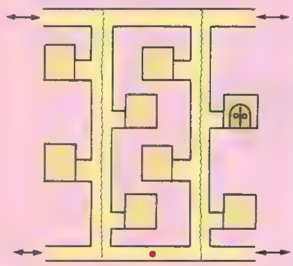
+30　+30　+30

①＝8　②＝1

バイタリティが30ふえる薬が三つも

ですが。減ってしまったバイタリティを回復させるにはもってこいの面ですが，いい気になってルームガーダーと戦い，逆にバイタリティを減らしてしまい，ゲーム・センターの笑い者にならないようにしてください。

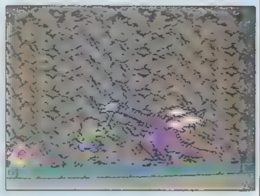
ROUND-8（F）



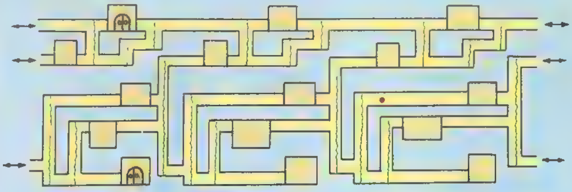
ファイヤー・ボール・スペシャルが一つしかでない面です。しかし，ファイヤー・ボール・スペシャルのありがたさは後半の面になるほど，わかってくるので取れるときに取っておくこと。この面のあとはすぐにドラゴン山なのでバイタリティをムダにしないようにしましょう。

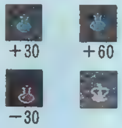
ROUND－09

バイタリティ＝100
弱点　　　＝左手



ROUND-9（A）

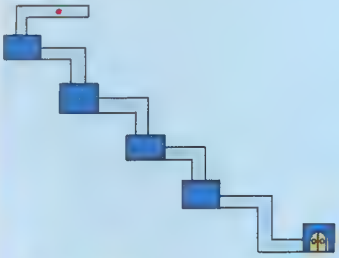




①＝15
②＝2

シャッターは閉まらないし，部屋に入った瞬間にモンスターがでてくるしとんでもなくむずかしい面です。セプターやキノコがでるからといって，全部の部屋をまわろうなどというバカな考えは，くれぐれも起こさないようにしてください。さもないとバイタリティがいくらあってもたりませんぞ。

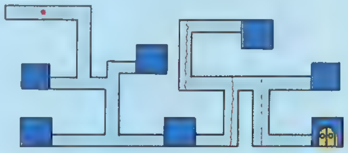
ROUND-9（B）



①＝5
②＝5

階段状に落ちていく面です。このタイプの面のいいところは絶対に迷わないことですが，逆に全部の部屋を必ずまわらなければならなかったり，戦いたくないルームガーダーとも戦わなければならないし，薬をあとで取るということもできないなど悪い点が非常に多いのです。

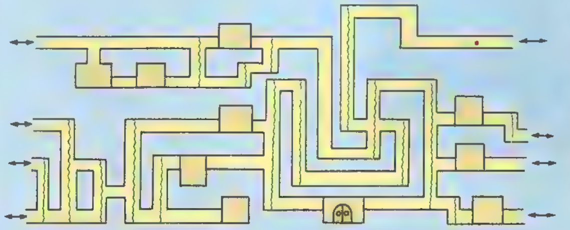
ROUND-9（C）



①＝7
②＝2

ファイヤー・ボール・スペシャルが出る面です。縦の通路を降りてすぐ右側に斜め２段ジャンプする場所があるので注意するところはそこだけです。ここでジャンプに失敗するとファイヤー・ボール・スペシャルが取れなかったりするので気をつけてください。

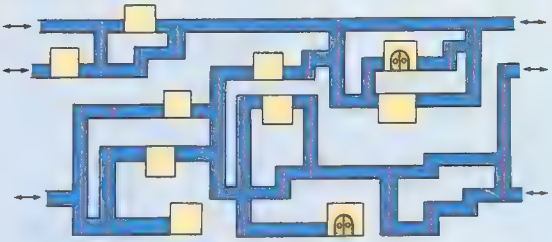
ROUND-9（D）

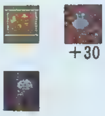


①＝10
②＝1

他の部屋を一つも通らずに出口へと行ける面です。バイタリティの少ない場合は，すぐに出口へ向かいバイタリティを節約しましょう。また，バイタリティによゆうのある人は全部の部屋をまわったほうがいいでしょう。キノコもでるし，バイタリティが30ふえる薬も三つあるのですから。

ROUND-9（E）



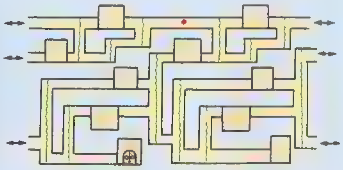


+30

①＝10
②＝1

ファイヤー・ボール・スペシャルと薬，キノコがでます。ちょっと見るとややこしそうですが，これに似たパターンの迷路はよくあるのでおぼえてしまったほうが楽です。他の部屋に全然入らずに出口へ行くこともできます。うまく利用しましょう。

ROUND-9（F）



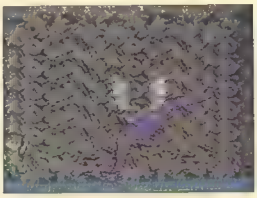
+30　+30　+30　+60

①＝10　②＝2

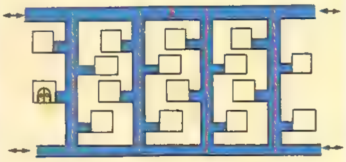
何とバイタリティが30ふえる薬が三つ，60ふえる薬が一つでます。こういった場所ではバイタリティの残量を気にしないで戦うことができます。できれば全部の部屋をまわってルームガーダーを倒しまくり，点数をかせぎましょう。

ROUND－10

バイタリティ＝110
弱点　　＝左足



ROUND-10（A）

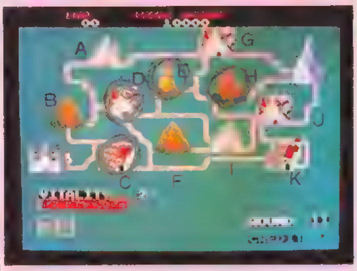


+30　+60　−30

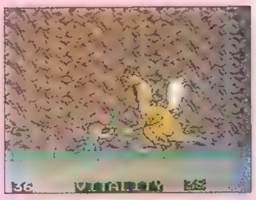
①＝16　②＝1

部屋が16もある，とても広い面です。でるアイテムは，ファイヤー・ボール・スペシャル，キノコ，クラウン，セプター，シールド，バイタリティが30ふえる薬，30減る薬，60ふえる薬というようにスーパー・ソード以外のアイテムはすべてあります。無理をしないで，じっくり部屋をまわろう。

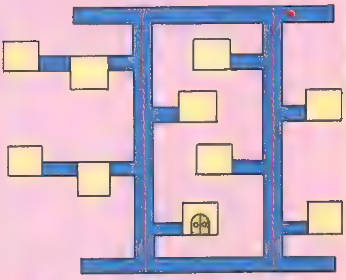
ROUND－11



バイタリティ＝120
弱点　　＝左羽



ROUND- 11（A）



+30　+30　+60

①＝10　②＝1

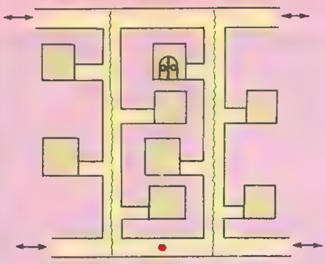
この面では，ファイヤー・ボール・スペシャルがでます。後半になるとドラゴンが非常に強くなるため，ファイヤー・ボール・スペシャルだけがたよりなのです。ここではバイタリティが30ふえる薬が二つ，60ふえる薬が一つあるので，全部の部屋をまわるのは簡単だと思います。

ROUND- 11（B）

①＝5
②＝5

五つの部屋が一直線に並んでいます。でてくるアイテムはファイヤー・ボールだけです。簡単だからといって気をぬかないほうがいいでしょう。とにかく後半の面ではバイタリティをムダにしてはいけないのです。

ROUND- 11(C)

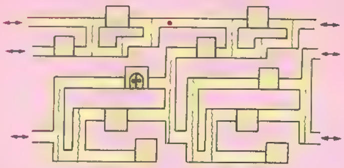


+60　+60　+60

①＝8　②－1

バイタリティが60もふえてしまう薬が三つでてしまうリッチな面です。すべてのルームガーダーを倒して点数をかせぐのもいいし，いきなり出口へ向かいプレイ時間を短縮させるのもいいでしょう。出口を見つけた後に薬を取りにいき，ケイブ・シャークにかまれて余計バイタリティを減らしてしまったなどということはしないように！

ROUND- 11(F)



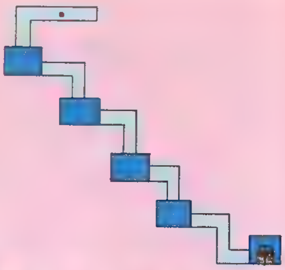
+30　+30　+60　+60

①－10

②－2

よくあるタイプの迷路です。背後から陰険にルーム・ガーダーを殺すことのできる部屋が六つもあるので，安全にゲームを進めたい人や，すぐなくなるためスーパー・ソードが信用できない人は，ここでファイヤー・ボール・スペシャルを取るようにするとよいでしょう。

ROUND- 11(G)

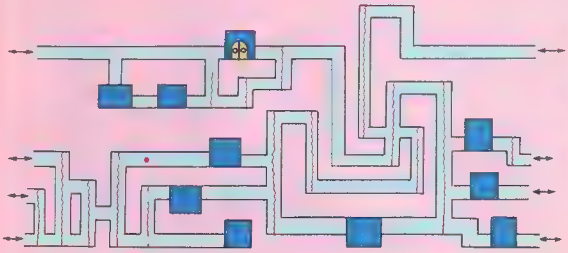


+60　－30　－30　－30

①＝5　②＝5

おなじみの階段状に落ちていく面です。バイタリティが60ふえる薬が一つ出ますが，30減る薬が三つもでてしまうのでルーム・ガーダーと戦うときは，垂直切りなどを使わずにやっつけたほうがいいでしょう。危険だと思ったらためらわずにファイヤー・ボールを使ってください。

ROUND- 11(D)



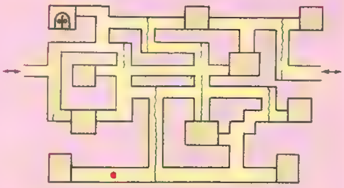
+30　－30

①＝10

②＝2

ファイヤー・ボール・スペシャルが三つもでるので，必ずまわらなければならない部屋の一つです。部屋に入ると小さなモンスターが大量に出現するので，ファイヤー・ボールを1発撃っておくのもいいでしょう。スーパー・ソードを取りたい人は，この面で無理をせずにバイタリティを温存する必要があります。

ROUND- 11(H)



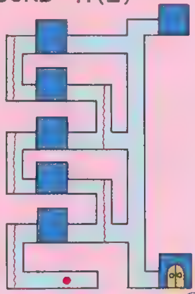
+30　+60　－30　－30

①＝10

②＝1

このタイプの面はいくつかありますが，一部が微妙に違うことに注意してください。ここもシャッターが閉まらないのでルームガーダーとの戦いに苦戦するかもしれませんが，ぜひともファイヤー・ボール・スペシャルがほしいところです。スーパー・ソードを持っている人はすぐ出口へ行くのもよいと思います。

ROUND- 11(E)



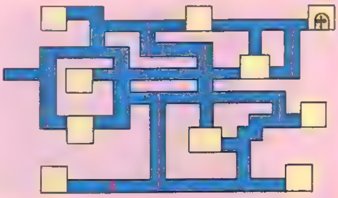
+30

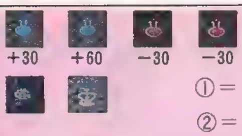
①＝7

②＝2

スーパー・ソードがでます。ハッキリいって，ファイヤー・ボール・スペシャルを持っていればスーパー・ソードはなくても平気なので，無理して取る必要はないのです。プレイ時間を短縮したい人や，敵を切りまくる快感を味わいたい人は別ですが……。途中でバイタリティが30ふえる薬が一つでることもお忘れなく！

ROUND- 11(I)

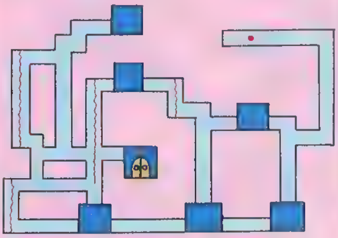




①＝10
②＝3

キノコやクラウン，バイタリティが30ふえる薬，60ふえる薬がでる面ですが，バイタリティが30減ってしまう薬が二つもでるうえに各部屋のシャッターが閉まらないので無理して全部の部屋をまわることもないでしょう。とにかくバイタリティをたいせつにしてください。

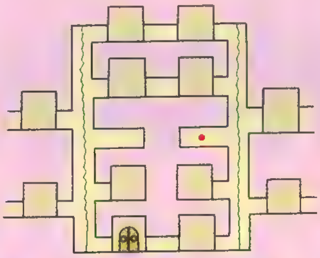
ROUND- 11(J)



①＝7　②＝3

ラウンド５のところでも書きましたが，最初の斜め２段ジャンプで失敗すると一番下の三つの部屋を必ず通らなければならなくなってしまいます。自分なりの斜め２段ジャンプのやりかたで確実にクリアしていってください。

ROUND- 11(K)

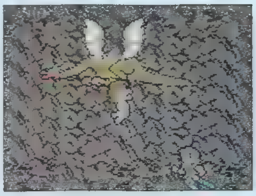


①＝12　②＝2

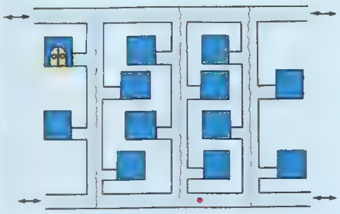
出口のある部屋を数えないと部屋は11あることになりますが，ここででるアイテムはファイヤー・ボール・スペシャル一つと薬が八つもあるのです。その中でバイタリティが30減る薬が三つ。そのことをよく頭に入れて部屋をまわるようにしてください。

ROUND−12

バイタリティ＝150
弱点　　　＝なし



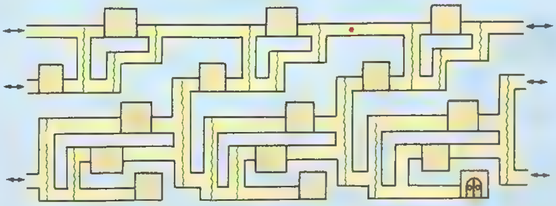
ROUND-12（A）



①＝12　　②＝1

12部屋もあるかなり広い面です。スーパー・ソードを持っている人はすぐに出口へ行ったほうがいいのですが，持っていない人は対ドラゴン用にファイヤー・ボール・スペシャルを取りにいきましょう。シャッターは閉まりませんが，薬がいくつもでるのでなんとかなるでしょう。

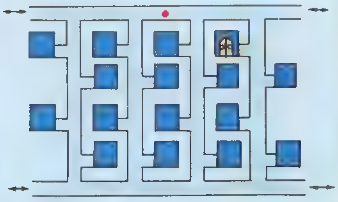
ROUND-12（B）※文章は右上です。↗

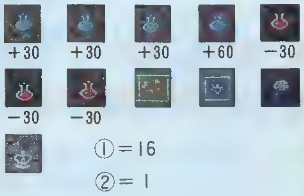


①＝15
②＝2

15部屋もあるし，一見するとややこしそうですが，やりかたによっては半分以上の部屋のルームガーダーを背後からやっつけることができるのです。ただし，他の部屋を通らずに出口へ直行！ということができないという欠点があることも忘れないでください。

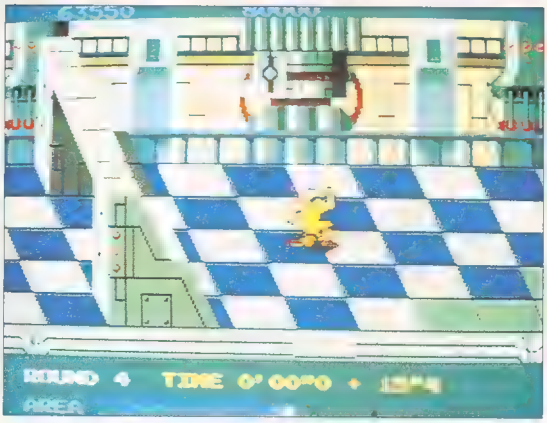
ROUND-12（C）





①＝16
②＝1

ラウンド12の最後に待ちかまえているのは 20 部屋もある面です。ファイヤー・ボール・スペシャルを二つ以上持っている人やスーパー・ソードを持っている人はすぐに出口へ。そうでない人はファイヤー・ボール・スペシャルを求めてさまよい歩いてください。このラウンドをクリアするとラウンド９へもどります。10000000点は目前だ！



Written by
EXCHANGER

このゲームは主人公（傷だらけのランナー）を８方向レバーとジャンプ・ボタンで操作して，ラウンドのはじめからゴールまで，きめられたＴＩＭＥのうちに障害物をよけながらたどりつくことが目的です。

ゴールにたどりつく前にＴＩＭＥがなくなってしまうと，ゲーム・オーバー。また，ゴールまでたどりついて残ったＴＩＭＥはボーナスとして点になります(0.1秒×50pts)。１ステージは，四つのラウンドからなっています（全８ステージ・32ラウンド)。３ラウンドをクリアすると，４ラウンド（スペシャル・ラウンド）の持ちＴＩＭＥに前の３ラウンドの残ったＴＩＭＥが加算され，４ラウンドのＴＩＭＥがなくなると，足されたＴＩＭＥからひかれていきます。４ラウンドをクリアしたときの総合タイムが0.1秒×100ptsで入ります。

各ラウンドをクリアするためには，そのラウンドの，クラッカー，ジャンプ台などの位置やジャンボ・カンのくるところ，アルミカンのおいてある位置などをおぼえなくてはいけません。ランナーはジャンプ中にも，スピード，上下の位置など変えられるのでそれを利用して障害物をよけてつき進みます。1985年に発表された作品です。

せまりくる障害物の数々

★スリップ・ゾーン

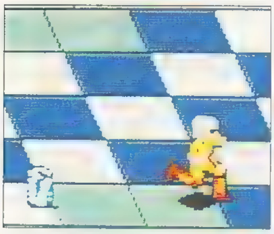
ランナーがこのゾーンに入ると，スピードがかなりおそくなります。(写真１)。このゾーンの中でジャンプしても，空中でのスピードはおそいままです。

★ジャンボ・カン

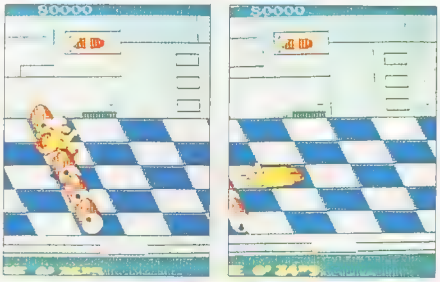
コース上を転がってくるカンで，後のほうのラウンドでは転がってくるジャンボ・カンがフェイントをかけて，少しうしろへもどったりしてランナーをこまらせます。ジャンプ中に接触すると，ランナーはバランスをくずし，走っているときに接触するとふみつぶされてしまいます(写真２)。

★落とし穴

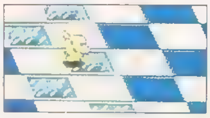
いわずとしれた落とし穴で，落ちるとしばらくの間ランナーが上がってこれません(写真３)。



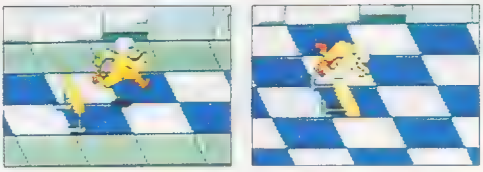
《写真１》スピードが下がる
スリップ・ゾーン



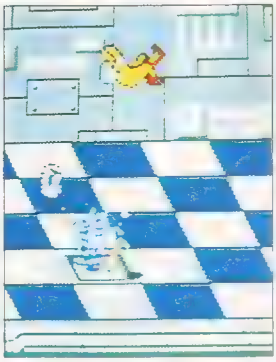
《写真２》ヘタをすると，おせんべいになっちゃうぞ



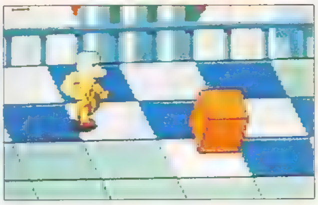
《写真３》ズボッ！
はまった



《写真4》ハードルをうまくかわそう



《写真5》あいたーっ！クラッカーにはじかれた



《写真6》意外にやられることの多いキューブ

★ハードル

コース中に立っている基本的な障害物。あまり近くでジャンプするとつまずいてしまうので少し遠めでジャンプするか，さけて通ります。

★クラッカー

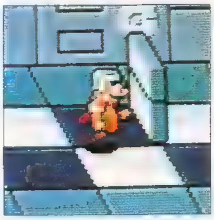
このブロックの上を通過しようとするとクラッカーが破れつし，ランナーははじきとばされ，転倒してしまいます（写真5）。が，このクラッカーはクラッカー・ジャンプというテクニックを使うとランナーの強い味方になってくれます。

★キューブ

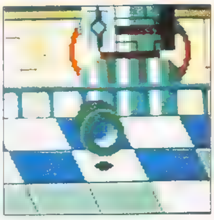
コース上を，上下に転がる四角い物体で，そばを通ろうとすると，ふまれてしまいます（写真6）。キューブが，上から下へ方向を変えるときや，下から上へ変わる寸前などにふまれると，キューブに何度もふまれるというヒサンなことになってしまいます。早目にジャンプしてクリアしましょう。

★ウォール

コースの1ブロック分のタイルの間から出たり入ったりしているカベです（写真7）。接触すると，ランナーがつまずいたり転倒したりします。下がったときにジャンプするか，別のコースを通るようにしましょう。



《写真7》ウオールにぶつかるな



《写真8》ジャンボ・タイヤ出現

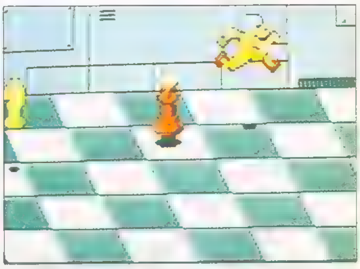
★ジャンボ・タイヤ

きまったコース上を右からすごいスピードではねてきて，当たるとランナーはころんでしまい，タイムロスになってしまいます。場所をおぼえよう（写真8）。

★ネズミ

このミドリ色のネズミにかみつかれると，ランナーのスピードが落ちます（写真9）。また，しつこくかみついているので，レバーを左右に振って引きはなしましょう。

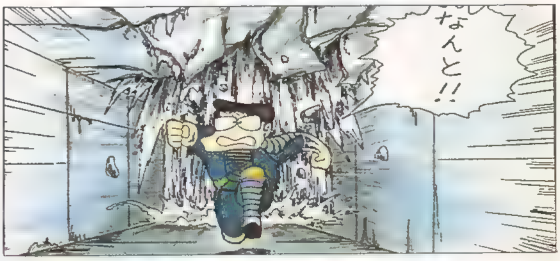
《写真9》ギャッ！ ネズミにつかまった



《写真10》イヤなキングとナイト

★ナイト and キング

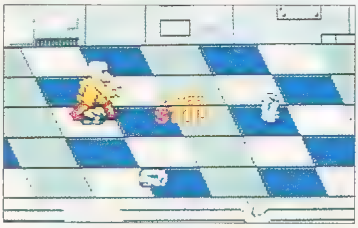
コース上をピョンピョンはねてきてランナーに体当たりをかまして去ってゆきます（写真10）。この二つはチェスのルールに従って動いています。これらはランナーをねらってせまってくるので，上下に動きまくって逃げます。ある程度逃げていると追いかけるのをあきらめます。



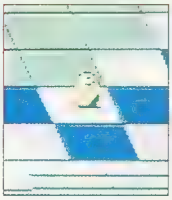
スペシャル・イフェクト・フィーチャー

★アルミカン

ランナーの最大のヘルパーです。このカンをジャンプして上から踏みつぶすと，タイマーが２秒間止まります(**写真11**)。また，連続してけると，どんどん点が上がります（100・500・1000・2000・5000まで)。このアルミカンが三つならんでいるときなど，三つどかどかと３回ジャンプして踏んでいっても，止まるタイムは，三つめのカンを踏んでから２秒間なので，連続して踏むより一つめを踏んで，二つ目のカンをけり，三つ目を踏んでその後その先にころがっている二つ目のカンを踏んで行くと，よりＴＩＭＥがかせげます(二つカンがあるときも，２個目をけって行けばいい)。ただし，けったカンが，コース外へと消えてしまうときもあります。



《写真11》カンをつぶすと
TIME STOP



《写真12》スペシャル・ドリンク

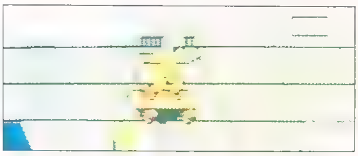
《写真13》ジャンプ台でジャンプ！

★スペシャル・ドリンク

これを取ると，ランナーのスピードが一定時間アップします(**写真12**)。また，スピード・アップしているときにアルミカンをふめば，スピード・アップの時間も延長されます。また，このカンをふむと，アルミカンと同じようにタイマーが２秒間止まります。

★ジャンプ台

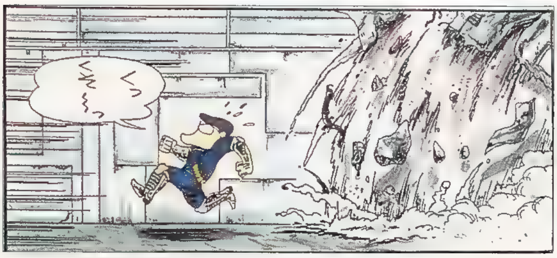
ジャンプ台では，タイミングをはかってふみ切ると，遠くへジャンプできます。また，ボタンをおしっぱなしでジャンプ台の上をとおるだけでも遠くへジャンプできます(**写真13**)。

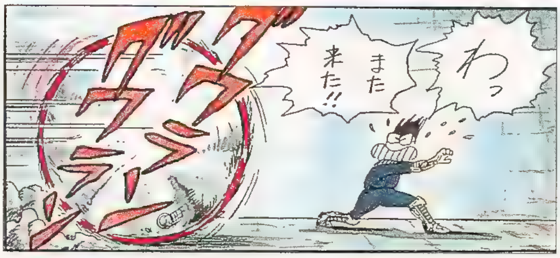


《写真14》スケボーを取った

★スケボー（スケート・ボード）

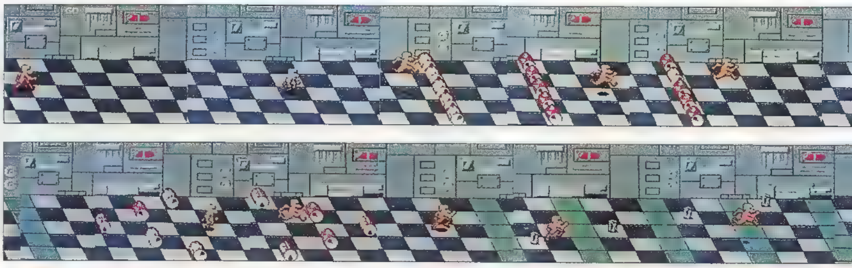
このスケート・ボードに乗れば，スリップ・ゾーンもなんのその。スピードがおちずに通れます(**写真14**)。ただし，ジャンプできないので，障害物などに当たりやすく，当たると，スケボーから落ちてしまい，スケボーはどこかへ走っていってしまいます。





R1

このラウンドはＴＩＭＥにもかなりのよゆうがあり，障害物も，ジャンボ・カンとスリップ・ゾーンだけなのでクリアにはほとんど問題はないでしょう。点数をのばしたい人は，アルミカンをけりまくって，5000ptsを何個も取りましょう。



ハイ・テクニック

① 落とし穴脱出

ランナーが落とし穴におちたときや ジャンボ・カンにふまれたときなど，ジャンフ・ボタンを２～３回たたくと早く復活します。

② クラッカー・ジャンプ

コースのあちこちにあるクラッカーにジャンプ・ボタンをおしたままとび乗るとすごい早さでジャンプします(**写真15**)。このテクニックを使わないとラウンドのクリアがむずかしい面もあるし，このテクニックは，5000ptsの隠しボーナスがもらえるゲートとびこえ(**写真19，20**)に使うこともできます。

③ ライン合わせ

自分の中心を，タイルのつぎ目にぴったり合わせると，キューブとナイトとキングとスリップ・ゾーンの他の障害物には当たらなくなります。また，スケボーに乗ったときにこれをやると，スリップ・ゾーンも通れるので，ほとんど無敵です(**写真16**)。

④ ３ブロック・ジャンプ

全力で走っていてジャンプするよりもほんの少しレバーを左にもどしてから加速しながらジャンプすると距離がのび，３ブロック分をギリギリでとびこえることができます。

隠しボーナス

①：スケボーに乗ったままゴールに入ると10,000pts(**写真18**)

②：クラッカー・ジャンプや，ジャンプ台でジャンプして，ゴールのゲートをとびこえてゴールすると5000pts

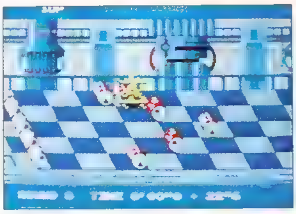
③：スケボーを乗りかえると（スケボーに乗ったままつぎのスケボーを取る） 2000pts(**写真21**)

前にも書いたように，このゲームはだいたいの障害物の場所をおぼえてしまうことがR32クリアへの道です。それで自分なりの，パターンを作成しましょう。

R32をクリアすると，ハイスコア書きこみのときのＲＯＵＮＤ表示のところに〝ＳＩＲ″と表示して，たたえてくれます。

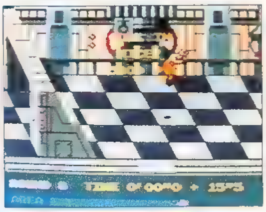
《写真15》クラッカー・ジャンプ

《写真16》スケボーでライン合わせ



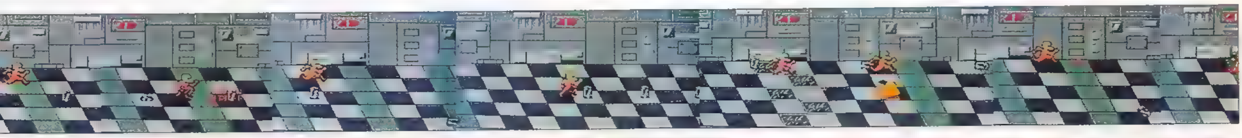
《写真17》ライン合わせでジャンボ・カンもヘッチャラ

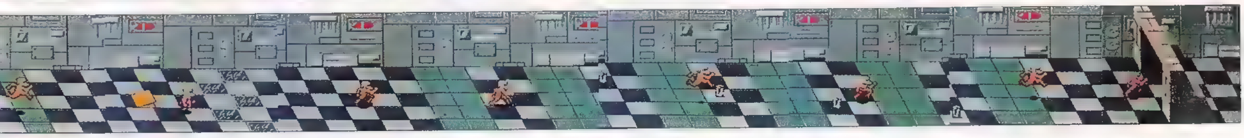
《写真18》スケボーでゴールすると10,000pts



《写真19，20》ゴール越えで5000pts

《写真21》スケボー乗りかえで2000pts！

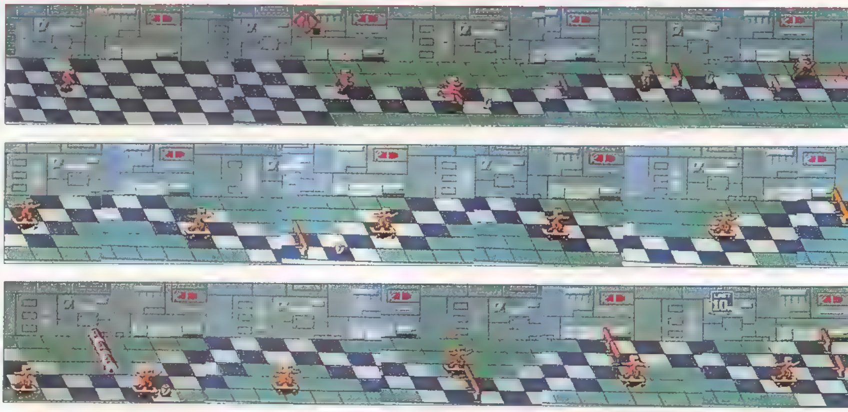




メトロクロス　ラウンド・インフォメーション

R2

スケボーが3台あるので，正確に乗りついで点をかせごう。また，スペシャル・ドリンクも三つあり，1個目と3個目は取りやすいが2個目のドリンクが，ハードルのウラで取りづらく，むりして取りに行ってスケボーから落とされてしまわないように。また，三つ目のスケボーを取りに行ってジャンボ・カンにふまれたりして，10,000ptsボーナスをのがさないように注意！



R3

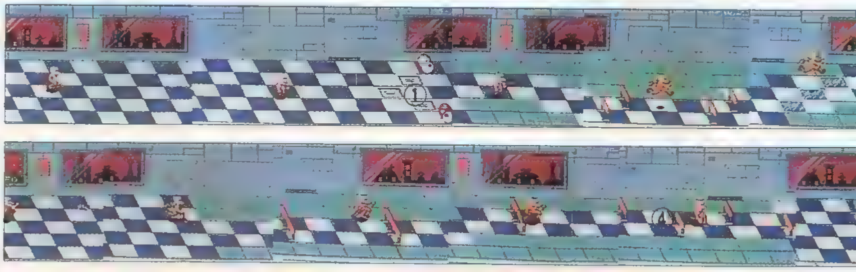
ジャンプ台ばかりのラウンドです。ジャンプを連続的にして最後まで行くのが一番早いので，ジャンプ台の位置をおぼえてしまうと楽です。また，このジャンプ台は，いちいちボタンをおさずに，ずっとおしっぱなしにしておくのが一番。最後のジャンプ台では減速してクラッカーの手前におりて，クラッカー・ジャンプでゲートごえ5000ptsボーナスをもらおう。

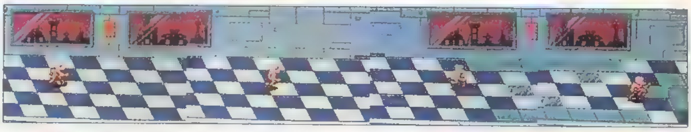
R4

①でいきなりクラッカー・ジャンプしてしまうと②のカンがふめないので，クラッカー・ジャンプしたらすぐ減速するのがいいでしょう。③のスペシャル・ドリンクは，ななめにおりてきて取ります。ジャンプして落し穴をこえるとふんでしまうことがあります。④のスケボーを取ったら，⑤のドリンクを取るために一番下のライン上にいて，⑤を取ったら，また一番下のライン上にいて，次のスケボーを取ったら下から2段目のラインに合わせてゴール。

R5

いきなりクラッカーがくるので①でクラッカー・ジャンプしてぬけると，②ジャンプ台が見えてきますが，これは無視しないとアルミカンを二つも逃がします。③のドリンクは取りにくいですよ。④のハードルはジャンプをすると0.1秒づつソンするからジグザグに走りぬけます。





R6スタート地点

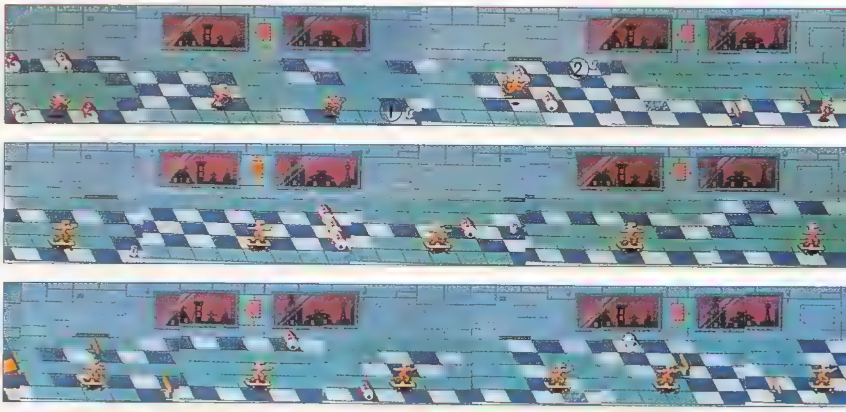
※226ページに続く

メトロクロス　ラウンド・インフォメーション

メトロクロス　ラウンド・インフォメーション

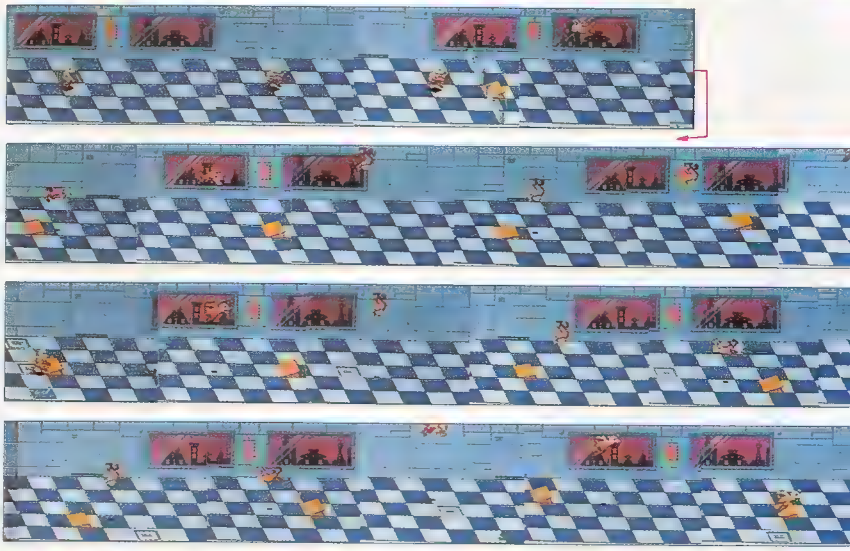
R6

まず①のカン，そして②のカンをふみます。キューブをよけ，スケボーを取ったら③のハードルの下１段目と２段目の間をぬけ，すぐに上か下へ動いてジャンボ・カンをよけます。あとはスケボーの車軸をラインに合わせ，ゴールまで行きます。④のアルミカンを取るときは★の位置から下へジャンプし上へナナメに上がってツブしていくようにします。



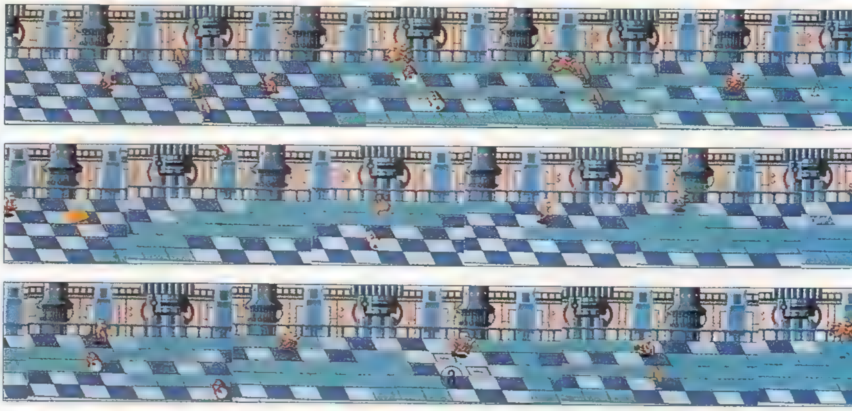
R7

このラウンドもジャンプ台がたくさんあるので，ジャンプ台の位置をおぼえてクリアしてもいいのですが，どうせおぼえるなら，クラッカーをおぼえて，クラッカー・ジャンプを連続的に行なってみましょう。ただし，クラッカー・ジャンプを連続的に行なう場合，少しスピードを調節しないと，飛びこえてしまったりするので，要注意！　何回かに一度少しレバーを左にもどすと，ちょうどよくなります。



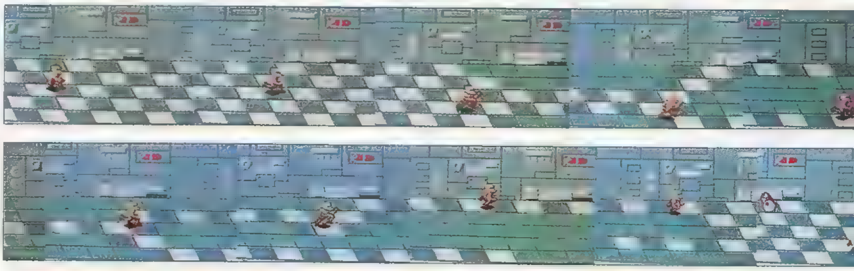
R8

長いラウンドです。①でクラッカー・ジャンプをし，最上段の★へ行き，②のスペシャル・ドリンクを取ったら，１段下がってジャンプ台でジャンプ！③でクラッカー・ジャンプをし，④のスケボーを取ったら，１番上のラインに車軸を合わせて，ゴールへまっしぐらに行きましょう。

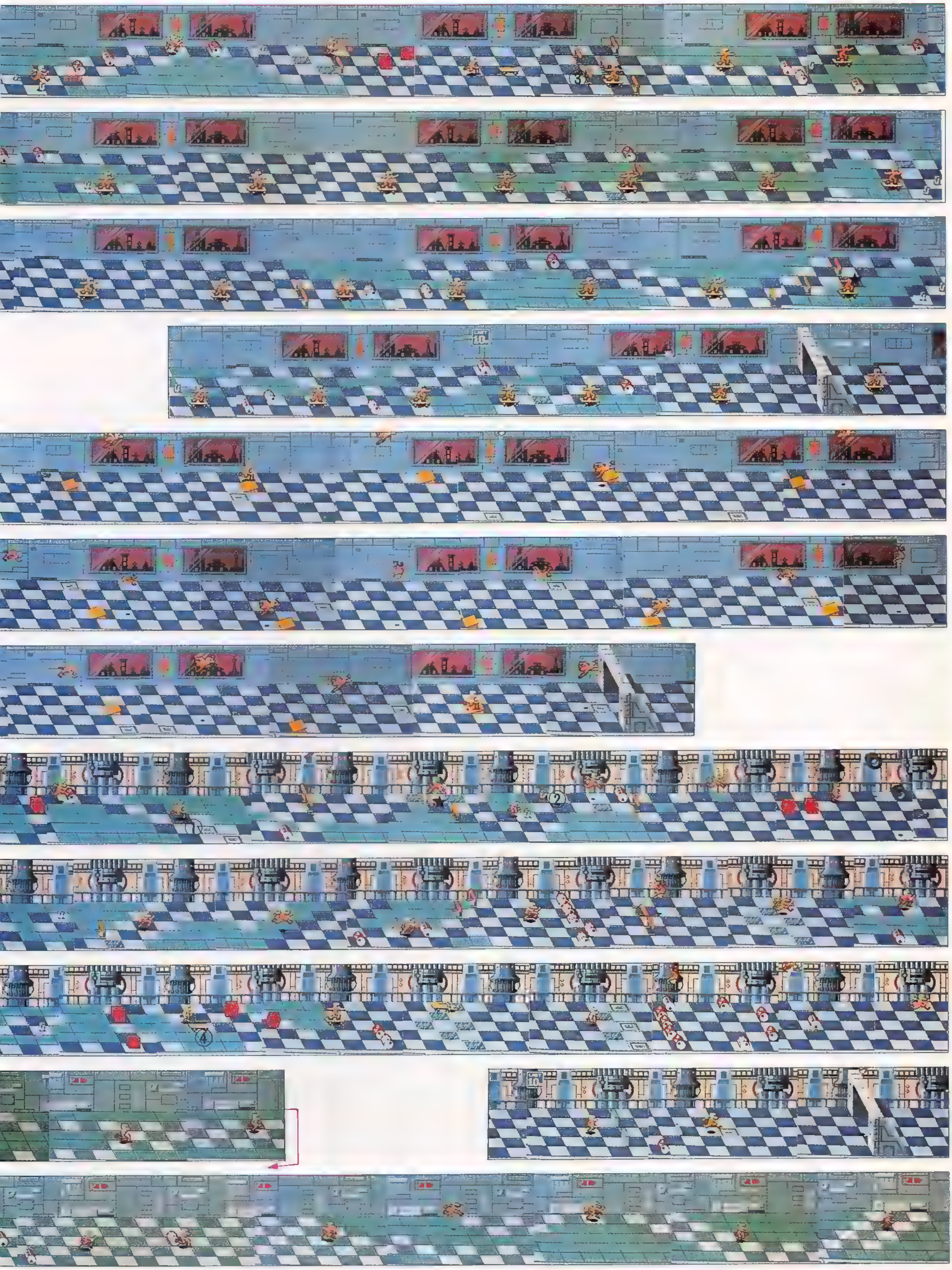


R9

このラウンドは，短かいのですが，少しでもタイムをロスると，クリアがむずかしくなります。写真を見て，コースをおぼえてしまいましょう。いきなりジャンボ・カンにガーンなどということがあるとこまります。ちなみに，このラウンドで３秒台の残りタイムをだしたつわものもいるようです。



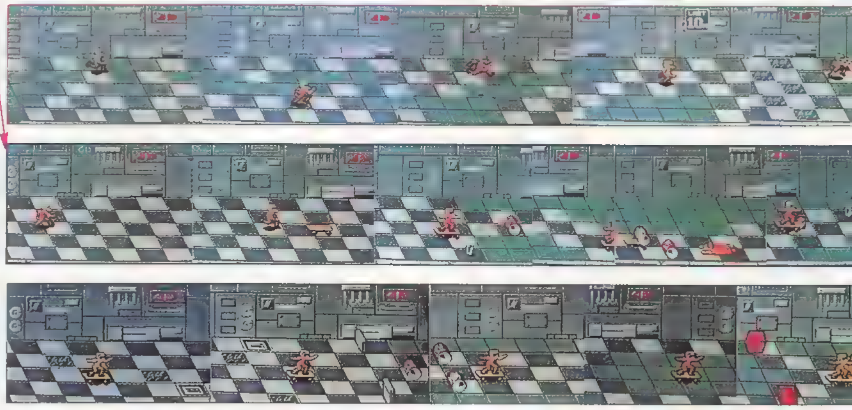
メトロクロス ラウンド・インフォメーション



メトロクロス　ラウンド・インフォメーション

R10

このラウンドは，最初のスケボーを取って，そのまま，下から２段目のラインに合わせて，そのままゴールしてもいいのですが，スケボー乗りつぎをやったり，スピード・アップを取ったりしてスコアをのばしましょう。また，スケボーから落ちてしまったら，ひたすらカンをふんでいきましょう。

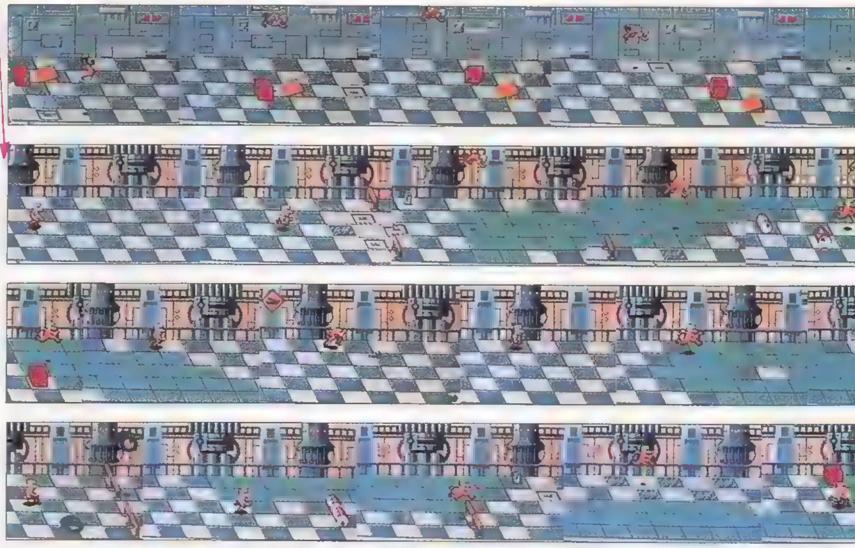


R11

ここもジャンプ面です。最初はジャンプ台で少し飛んでと中からクラッカー・ジャンプをはじめます。７ラウンドよりも，クラッカーの配置がわかりやすいので，はるかに楽です。もちろん，ジャンプ台で行くよりも楽で，なおかつ早くなります。また，最後の5000ptsボーナス（ゲートとびこえ）も忘れずにやりましょう。

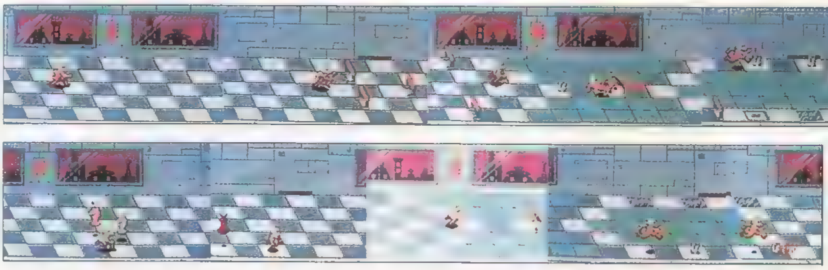
R12

このラウンドは最初の三つのクラッカー・ジャンプが重要です。①のスペシャル・ドリンクを取って②，③とクラッカー・ジャンプをきめれば，より早くなるでしょう。また，③のクラッカー・ジャンプ中に一番上に行き，そのまま一番上に行けば，ネズミにもつかまりません。最後のほうは，④のカンをふんでからその下のクラッカーに乗り，⑤のクラッカーでジャンプし，⑥のカンがふめるように減速しましょう。

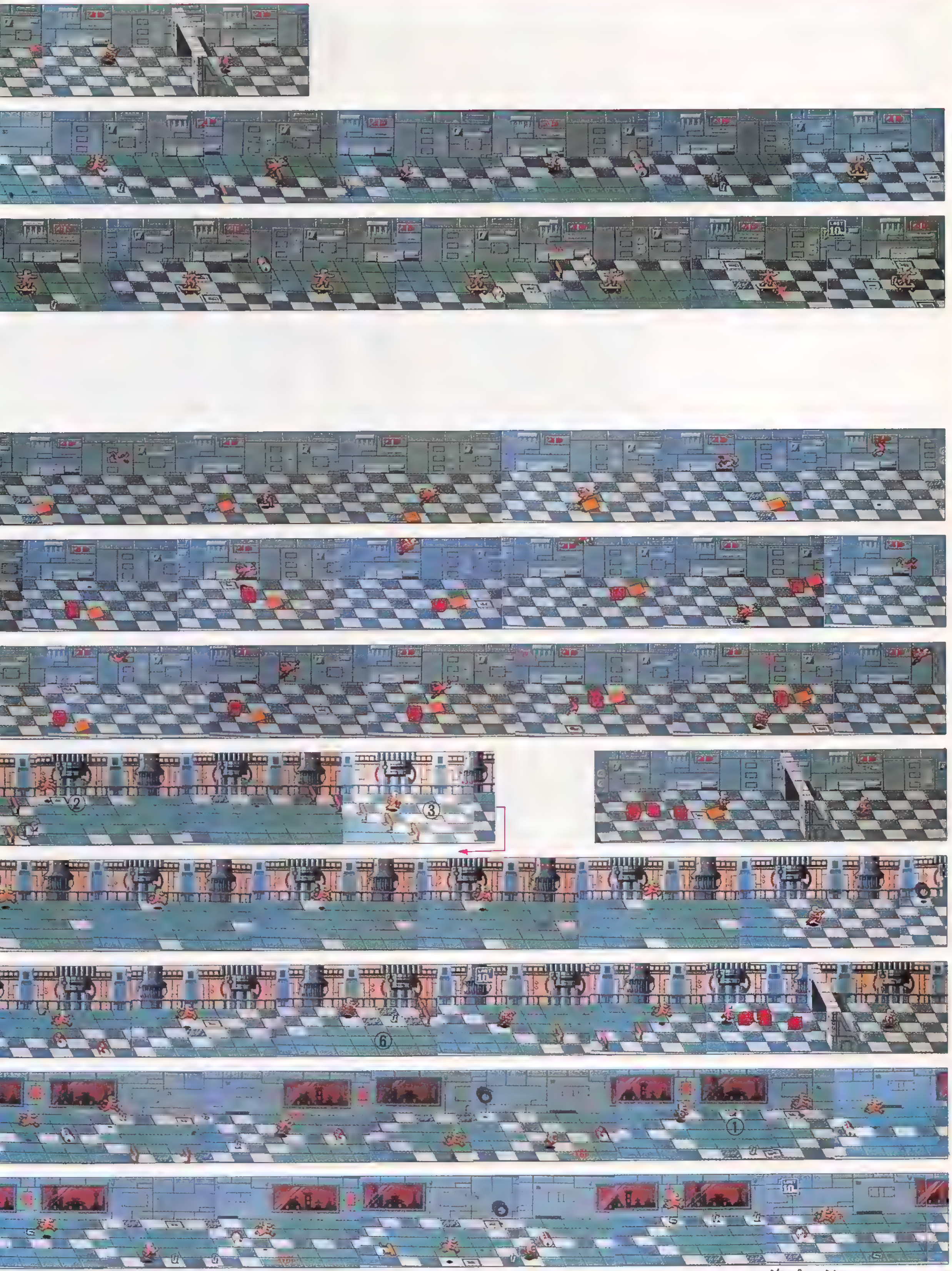


R13

上下の分かれ道がたくさんあるので，どちらにアルミカンがあるのかをおぼえましょう。①のスペシャル・ドリンクを取ったらその直後に出てくるクラッカーでジャンプして一番下までジャンプ中におりる。これでチェスに当たりません。



メトロクロス　ラウンド・インフォメーション

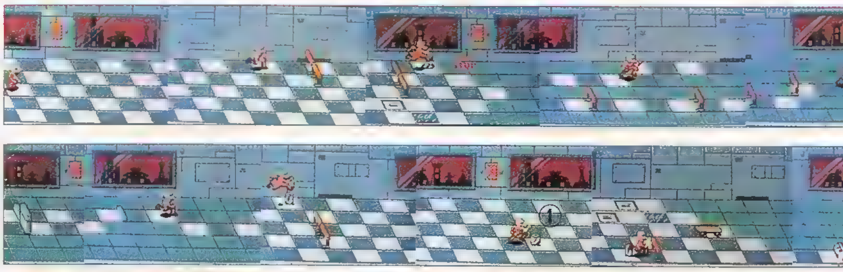


次ページへ

メトロクロス　ラウンド・インフォメーション

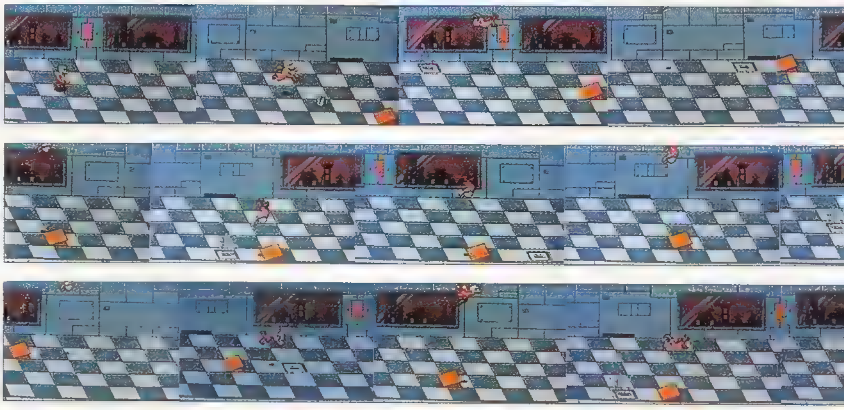
R14

スケボー10,000ptsボーナスが簡単に取れます。①のところでは，スペシャル・ドリンクを取ってその右下のアルミカンを踏んでからスケボーに乗れば，スピード・アップの時間も長いし，得です。スケボーに乗ったらなにもせず，どまん中を行けばゴール！



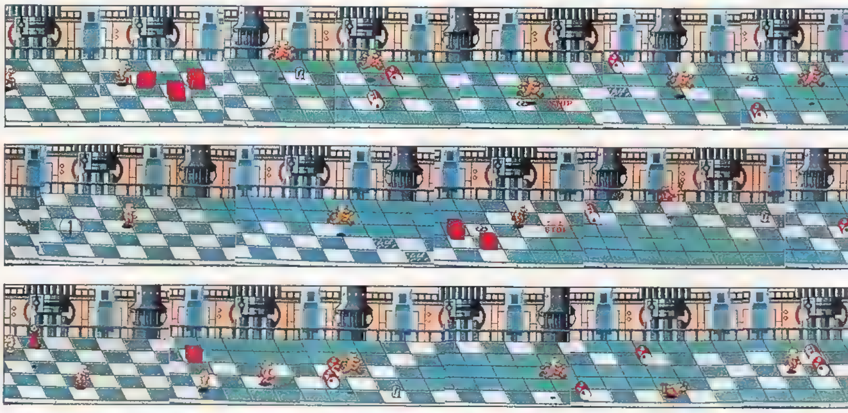
R15

クラッカー・ジャンプ面です。このラウンドは一番最初にカンを踏んですぐ，クラッカー・ジャンプに入ります。これも，おぼえるしかないでしょう　また，前にも書きましたが，クラッカー・ジャンプの間，微調整が必要です。微調整のコツは，クラッカーの右はじのほうでジャンプしていると思ったら，ジャンプ中に，1回左へレバーをガチャとたおし，またすぐ右へガチャとたおすようにします



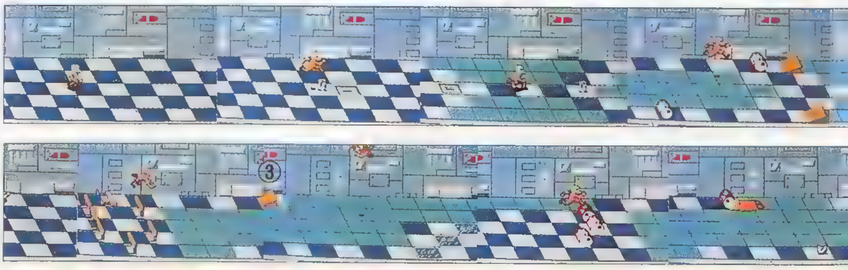
R16

なかなか長い面です。①で3匹くるネズミは，下のほうにいればかまれません。またこのラウンドあたりからジャンボ・カンの動きが早くなってくるので，早めにジャンプしないとふまれてしまいます。②のチェスは上にフェイントをかけます。③のスケボーに乗ってから④の四つのカンをノロノロとけって点をかせげます。また，最後のキングは，上に行ってからいきなりさがればだいたいよけられます。



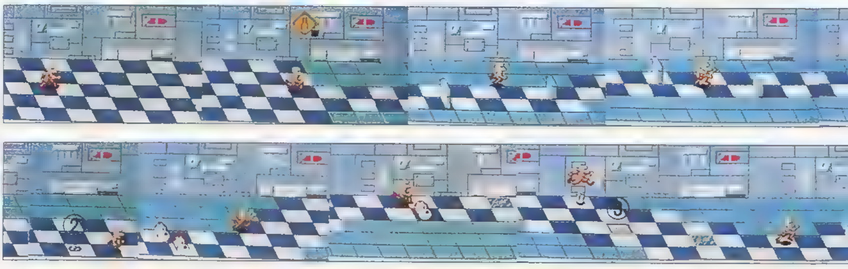
R17

最初のほうに点々としているクラッカーには乗らないほうがいいでしょう。それより，アルミカンを正確にふんでいきましょう。①のドリンクを取ったら一番上へ行き②でジャンプそしてそのまま③でジャンプ。最後は④でクラッカー・ジャンプをしてゲートごえ(5000pts)！



R18

最初にウオールがぞろぞろとならんでいるので，ジグザグによけ，①でジャンボ・カンが通りすぎたらクラッカー・ジャンプ！ すぐに減速してちょうど②のカンの上に落ちるようにしてカンをふみます。また，③でクラッカー・ジャンプしたときも，少しレバーをもど

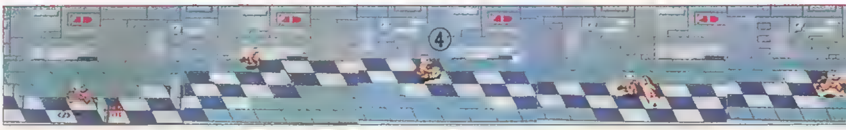


メトロクロス ラウンド・インフォメーション

229ページより

メトロクロス ラウンド・インフォメーション

さないとウオールに直撃してしまうので注意。④のドリンクを取ったら，そのまま⑤のカンを踏めば，ゴールまでスピード・アップが続きます。

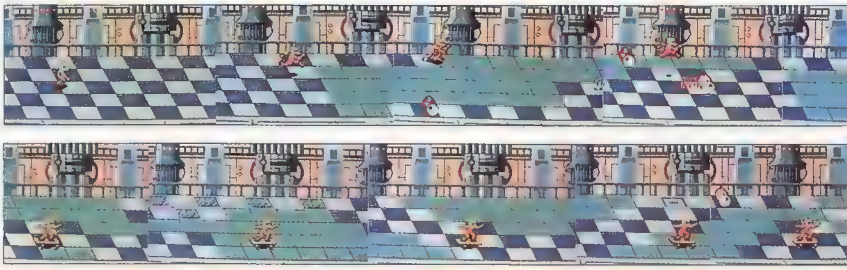


R 19

あまりＴＩＭＥによぶんがなく，ミスが重なるとＴＩＭＥ切れになってしまう恐れがあります。最初にカン二つとスペシャル・ドリンクがありますが，これらはみんな踏みます。①のクラッカーはクラッカー・ジャンプをしてはだめ。飛びこすか，よけてその後のアルミカン三つを踏んでいきます。つぎのクラッカーからはクラッカー・ジャンプで行きましょう。②からは微調整して飛びます。

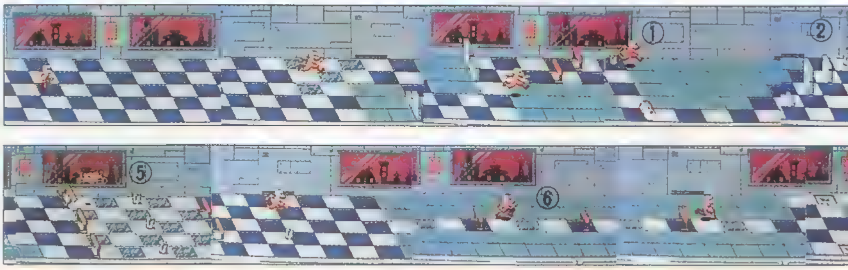
R 20

このラウンドはスケボーさえラインに合わせれば，簡単です。①では３ブロック・ジャンプをしてもスリップ・ゾーンを飛びこすことはできません。②でスケボーを取ったら，一番下のラインに合わせればそのままゴールです。



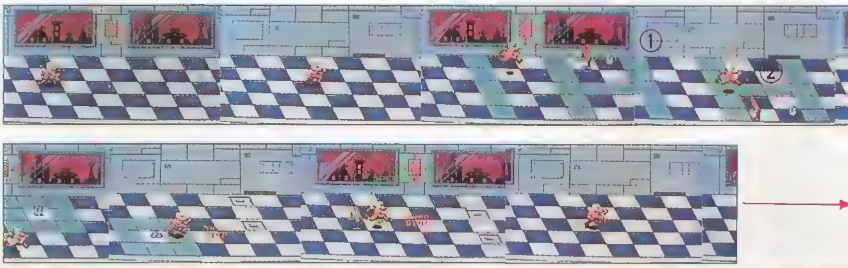
R 21

①のカンを踏んだら下へおりて②のカンを下からまわりこむようにして踏み，③のスペシャル・ドリンクを取ったら④でクラッカー・ジャンプ。⑤のカンを踏み，⑥はライン合わせでハードルの上側を通り，⑦のスケボーで，ラインを合わせてゴール！



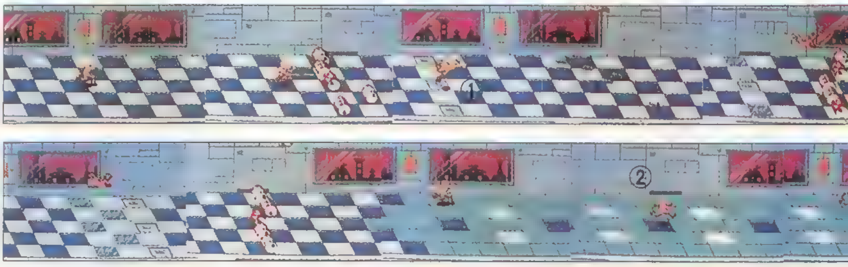
R 22

スペシャルの効力をアルミカンを踏むことによって長持ちさせるというテクを使う代表的な面です。①②③のカンを踏み，④のドリンクを取ったら写真のランナーのように正確にカンを踏み⑤でジャンプすれば⑥のカンの上に落ちます。最後の5000pts ボーナスも忘れずに。



R 23

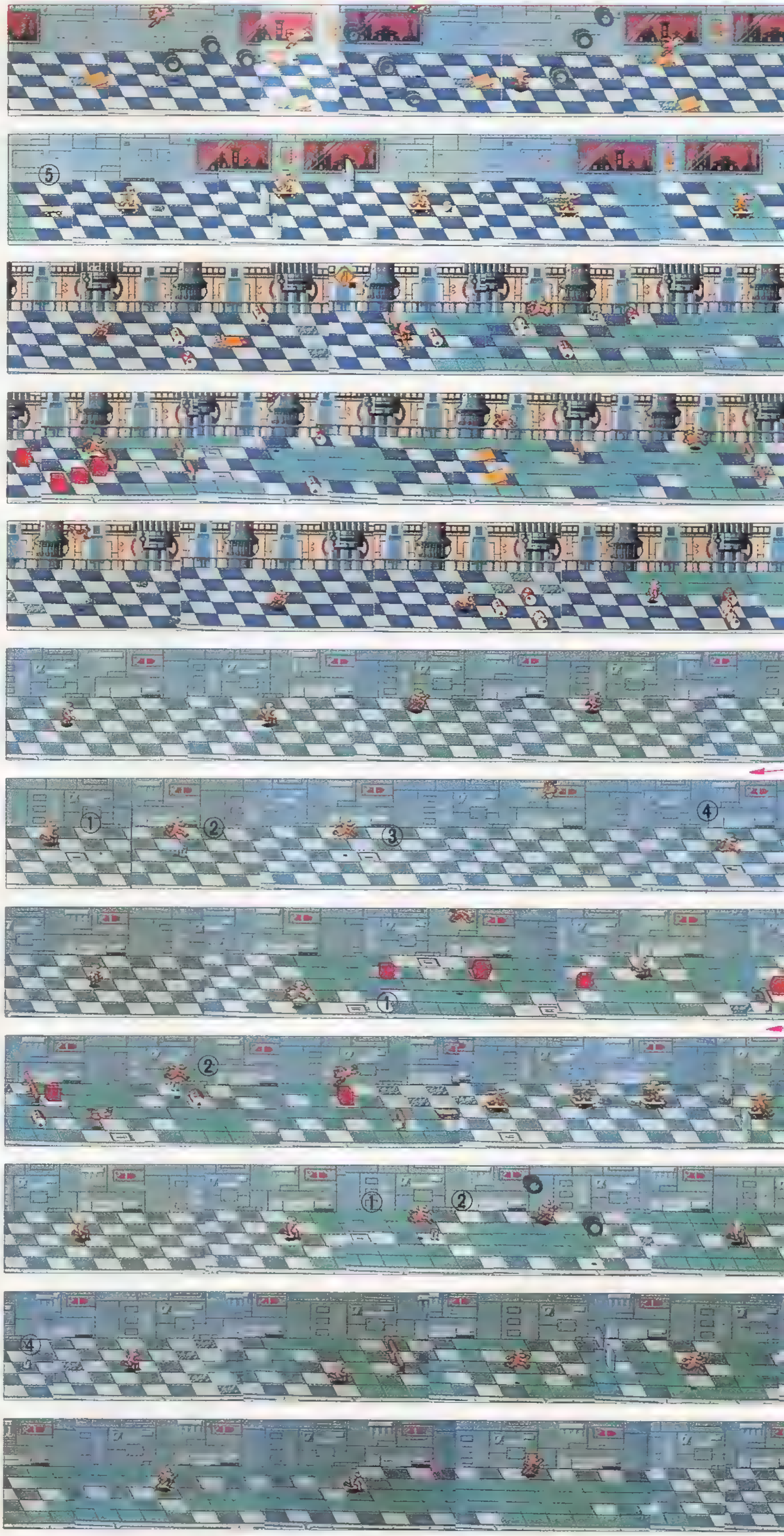
いきなり最初のジャンボ・カンをよけ，①から３回連続クラッカー・ジャンプ。②はひたすらジャンプで通過。③の連続ジャンプ台のジャンプは，間かくがせまいので，レバーをもどしながらジャンプします。④では，キューブ



メトロクロス ラウンド・インフォメーション

メトロクロス　ラウンド・インフォメーション

に踏まれないように。せめてつまづく程度におさえよう。⑤のスケボーに乗り、ドリンクを取ったらネズミをふりはらってそのままゴールへ。なかなか長い面ですが、おぼえるような場所がないのでラクです。



R 24

このラウンドあたりはもうジャンボ・カンがメチャクチャ早く、フェイントだらけなので何度もつぶされてしまいます。このラウンドのポイントは、コースはあまり難しくなく、道なりに行けば何とかなるが、何といっても、ジャンボ・カンが強く、何度もつぶされてしまいます。だからジャンボ・カンの転がってくる位置をおぼえて早め早めにジャンプするようにしましょう。

R 25

このラウンドは、クラッカー三つ、アルミカン一つの他は、何もないというラウンドで、クラッカー・ジャンプに失敗したりすると、終わってしまうことがあります。①のクラッカーは飛ばずに、②のカンを踏み③、④でクラッカー・ジャンプをするというパターンで、1.0秒残ります。

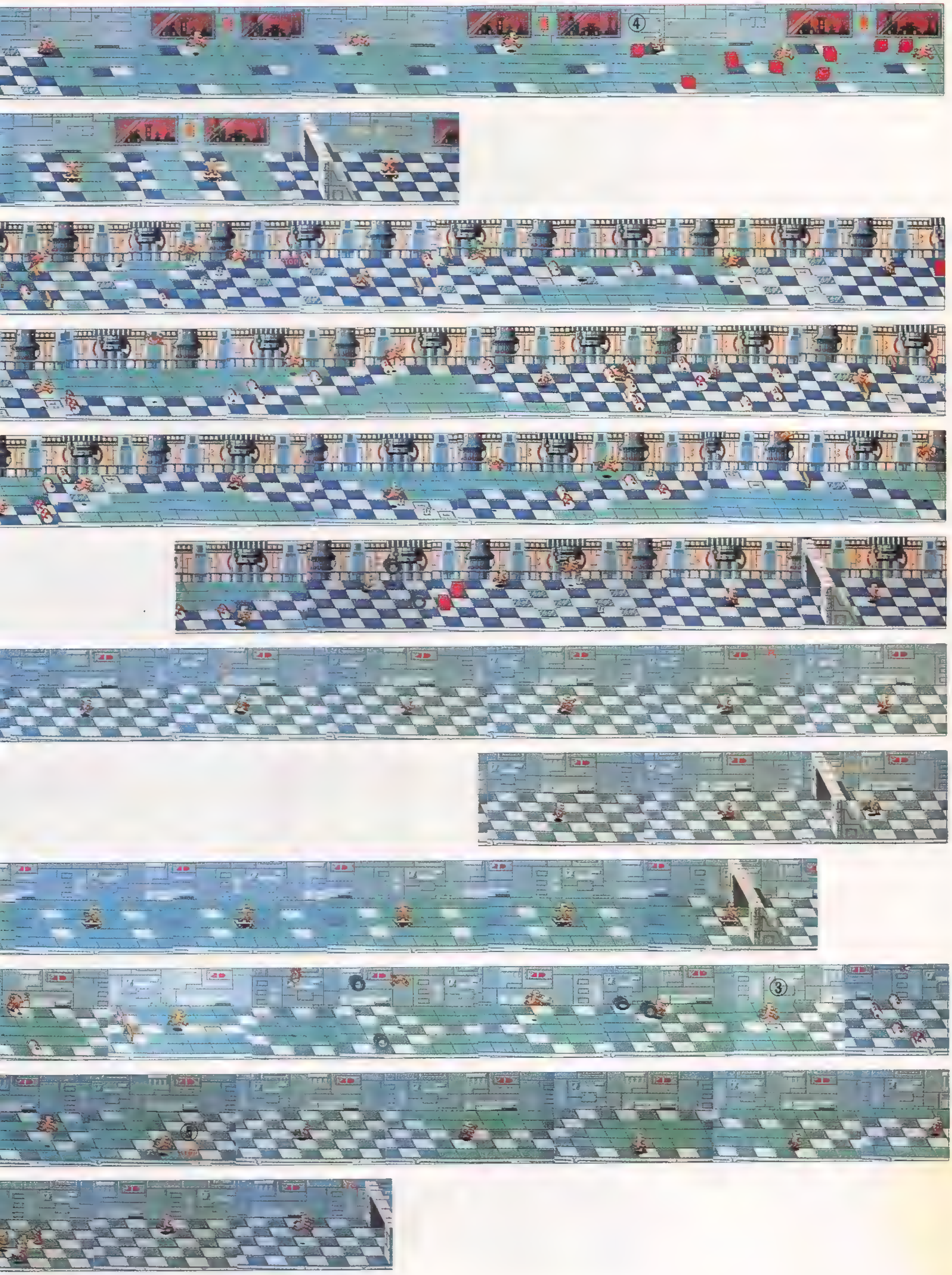
R 26

このラウンドも後半が実にあっさりしています。①でクラッカー・ジャンプして上へ上がり、道なりによけて②のカンを踏み、その後スケボーに乗り、かみついてくるネズミを振りはらえばもうゴール。ただしスケボーを取らないと命とり!?

R 27

ミスがゆるされないラウンドです。①のクラッカーは飛ばずに②のカンを踏みます。また、③でクラッカー・ジャンプをしたら、少し減速して、④のカンを踏むようにします。⑤も必ず踏みます。前半にミスが多いと、最後のナイトなどに当たってTIMEがなくなってしまいます。このナイトのところは難しいですが、3匹のどれとも当たらずにぬけられることもあります。

メトロクロス ラウンド・インフォメーション



メトロクロス　ラウンド・インフォメーション

R28

このラウンドは残りタイムがある場合はスケボーで行けますが，少ないと，アルミカンを踏まなくてはいけないのでスケボーではいけません。スケボーがあってもなくても，①のスピード・アップだけは必ず取りましょう。特にスケボーなしの場合は必需品！

R29

さあ，もうラスト・ステージです，このあたりはさすがにクラッカー・ジャンプ台の位置などをおぼえていないとつらい。①などのアルミカンは必ず踏み，②③と連続してクラッカー・ジャンプ。そのままジャンプ台へ連続して入り，最後はまた連続クラッカー！

R30

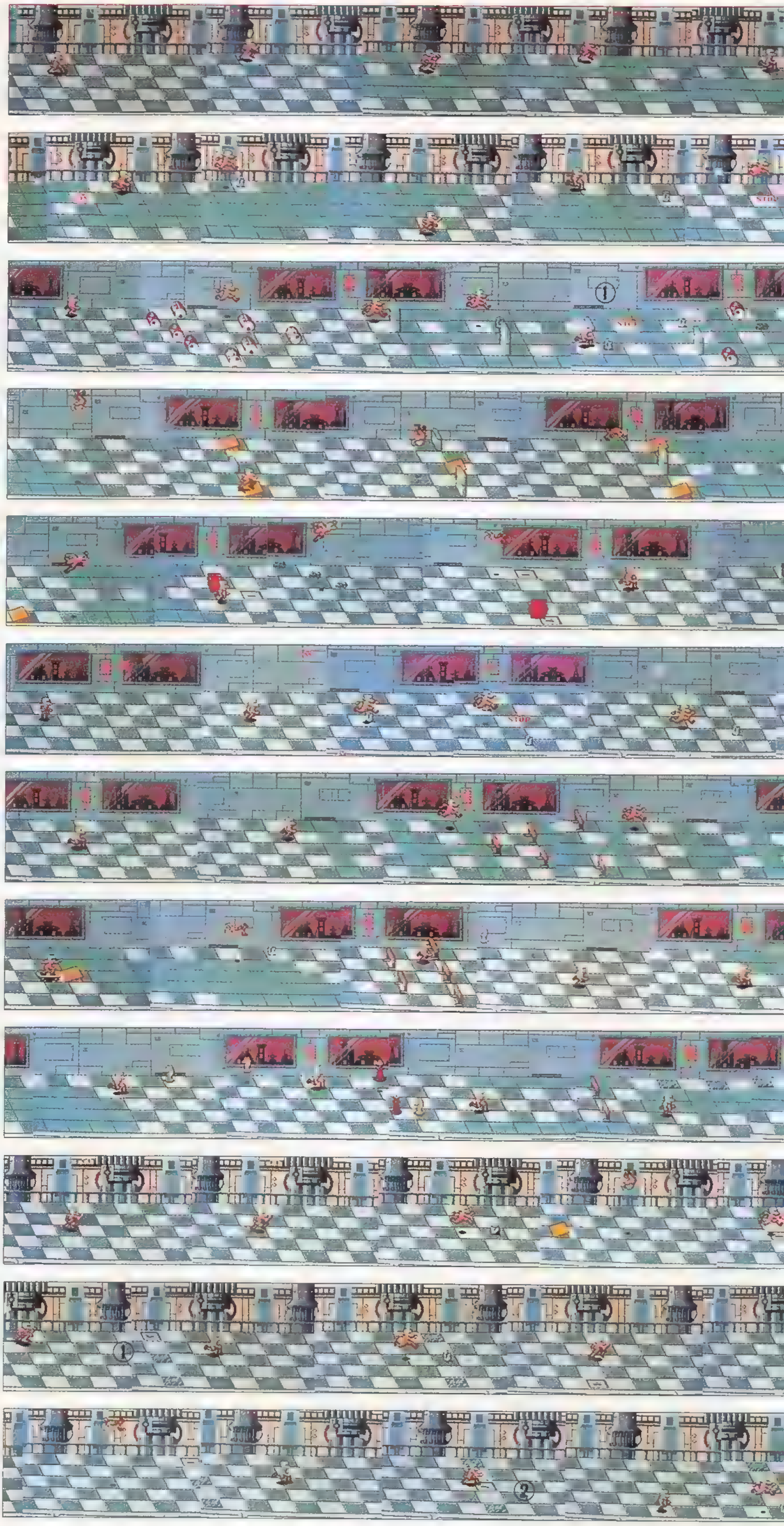
カンを踏みそこなったり，ジャンボ・カンにつぶされると危険。なにしろ持ちタイムは5.0秒しかない。

R31

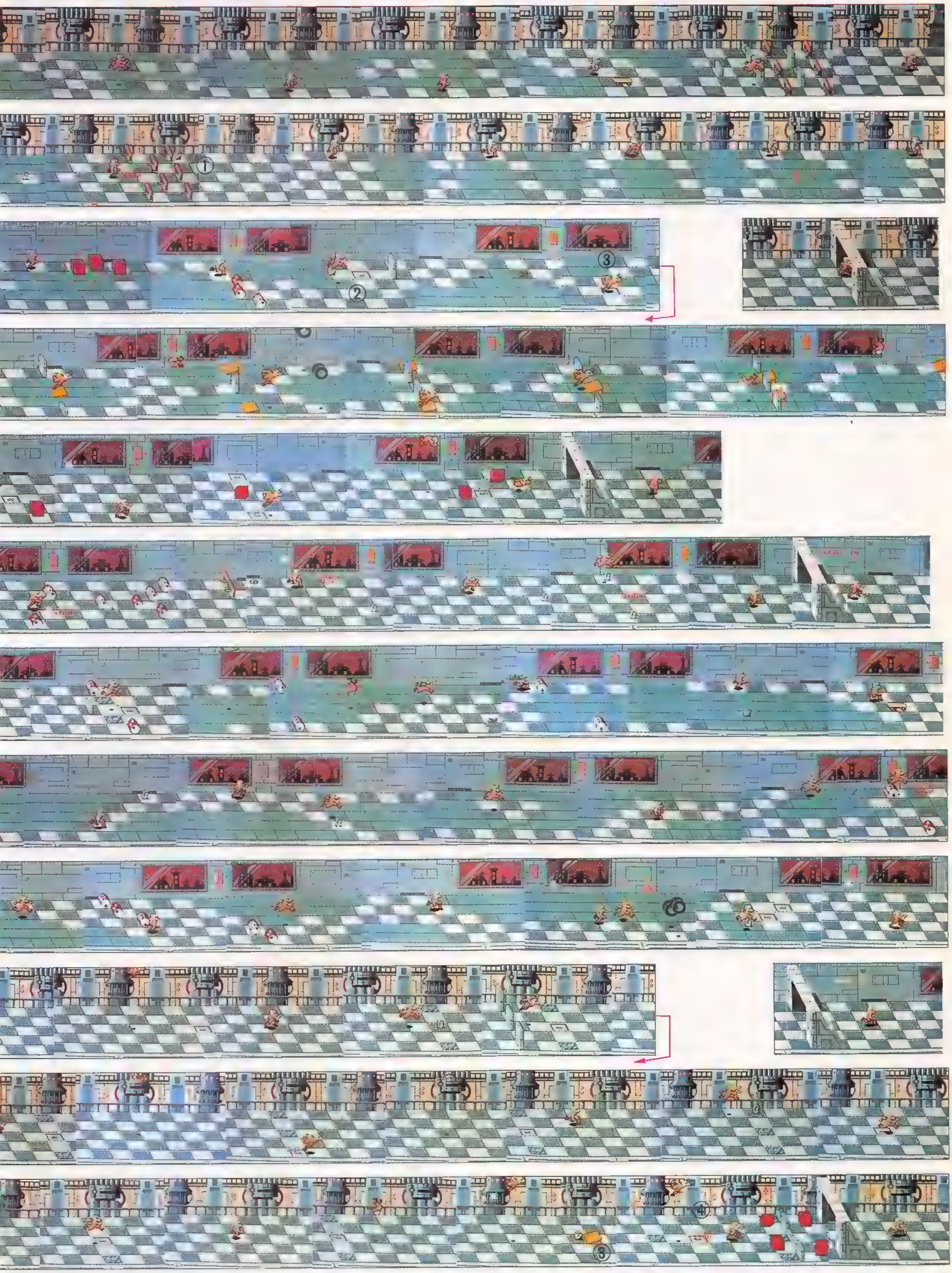
さほど難しくありません。大失敗さえしなければ，だいたいクリアできますが，ここのタイムがR32に大きくひびきます。アルミカンは確実に踏み，クラッカー・ジャンプも確実にきめましょう。また，ジャンボ・カンなどはものすごく早いので，あらかじめそのコースからはずれて走っているようにしましょう。またなれてきたらとちゅうにあるスケボーでゴールして 10000pts をかせごう。

R32

このラウンドはなにも言うことはないでしょう。とにかく，クラッカー，アルミカンなどが連続的に続くので，位置をおぼえてしまわなければクリアはできません。①のところから②までは，コースがWMという感じになっているのでおぼえやすいでしょう。ここも例によってクラッカー・ジャンプ中の微調整が必要なので，飛びこさないように注意。また，最後は③のジャンプ台をよけて④でクラッカー・ジャンプしてゲートごえで5000pts をもらおう。



メトロクロス　ラウンド・インフォメーション



DEMPA マイコンソフト一覧表

ＤＥＭＰＡマイコンソフトでは，下記の製品を発売しています。有力なパソコン・ショップやデパートなどのパソコン・コーナーには置いてありますが，在庫がないときは，お店に予約注文すれば取寄せてもらえます。

近所に，お店がなかったり，どうしても手に入らないときは，通信販売を利用してください。

通信販売では，送料が１本240円，２本340円，３本440円(ＭＳＸ用とファミコン用のＲＯＭカートリッジは１本200円，２本300円，３本400円)，５本以上は送料サービスとなっています。

ジョイスティック付き製品及びジョイスティックの送料は１本350円です。

友人と相談して，まとめて注文したほうが安上がりになりますよ。

注文先は，電波新聞社のソフト販売部です。

送金は現金書留，または郵便振替を利用してください。①ほしい製品名，②本数，③自分の住所，④氏名，⑤電話番号を忘れずに記入してください。

	機種	メディア	定価	商品名	その他適合機種
PC-9800 シリーズ	PC-9801	FD(5 2D)	6 800円	ギャラガ	ミュージックボード(PC-9801-14)対応
	PC-9801F	FD(5 2DD)	6 800円	ギャラガ	
	PC-9801M	FD(5 2HD)	6 800円	ギャラガ	
	PC 980'U	FD(3 5)	6 800円	ギャラガ	[illegible]
PC-8800 シリーズ	PC-8801mkII	テープ	3 800円	ゼノン	PC-8801
	PC-8801mkII	テープ	3,500円	ギャラクシアン	PC-8801 SR
	PC-8801mkII	テープ	3,500円	パックマン	PC-8801 SR
	PC-8801	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-8801mkII
	PC-8801mkIISR	テープ	3 500円	パックマン	
	PC-8801mkIISR	FD(5)	5 800円	パックマン	
	PC-8801	FD(5)	5,800円	パックマン	PC-8801mkII SR
	PC-8801	FD(5)	5,800円	ディグダグ	PC-8801mkII
	PC-8801	FD(5)	5,800円	ギャラクシアン	PC-8801mkII SR
	PC-8801	FD(5)	5,800円	ゼノン	PC-8801mkII
PC-8000 シリーズ	PC-8001	テープ	3,800円	ミッドウェイ	PC-8001mkII SR PC-8801mkII
	PC-8001mkII	テープ	3,000円	ディグダグ	PC-8801 PC-8001 (N-BASIC)
	PC-8001mkII	テープ	3,500円	ギャラクシアン	
	PC-8001mkII	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8001mkII	テープ	3 800円	U-Boat	
	PC-8001mkIISR	テープ	3,500円	パックマン	
PC-6000 シリーズ ＊すべて XE-1対応	PC-6001	テープ	3,500円	タイニーゼビウス	PC-6001mkII SR PC-6601 SR
	PC-6001mkII	テープ	3 000円	パックマン	PC-6601 SR PC-6001mkII SR
	PC-6001mkII	テープ	3,000円	ギャラクシアン	PC-6601 SR PC-6001mkII SR
	PC-6001mkII	テープ	3,500円	タイニーゼビウスマークII	PC-6601 SR PC-6001mkII SR
	PC-6001mkII	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-6001mkII SR PC-6601 SR
PC-6600 シリーズ	PC-6601	FD(3 5)	5 800円	タイニーゼビウスマークII	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3 5)	5,800円	ディグダグ	PC-6601SR
FM-7	FM-7	テープ	3,500円	パックマン	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ラリーX	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3 800円	U-Boat	FM NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	ミッドウェイ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	5,800円	Pコンパイラ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	花 札	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ディグダグ	FM-NEW7 ＊XE-7対応
	FM-7	テープ	3,800円	ギャラガ	FM-NEW7 ＊XE-7対応
	FM-7	テープ	3,500円	ギャラクシアン	FM-NEW7 ＊XE-7対応
	FM-7	FD(5)	7,800円	Pコンパイラ	FM-NEW7
	FM-7	FD(5')	5,900円	ゼビウス	FM-NEW7 ＊XE-7対応
FM-77	FM-7	FD(5)	9 300円	ゼビウス(XE-7付)	FM-NEW7
	FM-77	FD(3 5)	5 800円	パックマン	FM-NEW7
	FM-77	FD(3 5)	5,800円	ラリーX	FM-NEW7
	FM-77	FD(3 5')	7,800円	Pコンパイラ	FM-NEW7
	FM-77	FD(3 5)	5,800円	ディグダグ	FM-NEW7 ＊XE-77対応
	FM-77	FD(3 5')	5,900円	ゼビウス	FM-NEW7 ＊XE-77対応
	FM-77	FD(3 5')	9,300円	ゼビウス(XE-77付)	FM-NEW7
	FM-77	FD(3 5)	5 800円	ギャラクシアン	FM-NEW7 ＊XE-77対応
MZ-700	MZ-700	テープ	3 000円	パックマン	MZ-1200, MZ-80 KC
	MZ-700	テープ	3 000円	ギャラクシアン	MZ-1200
	MZ-700	テープ	3 000円	マッピー	MZ-1200, MZ-80 KC
MZ-2200	MZ-2200	テープ	3 500円	パックマン	MZ-2000
MZ-1500	MZ-1500	QD	4 300円	パックマン	
	MZ-1500	QD	4 300円	ディグダグ	
	MZ-1500	QD	4,300円	マッピー	
	MZ-1500	QD	4 300円	ラリーX	
	MZ-1500	QD	4,500円	ギャラガ	
	MZ-1500	QD	4,500円	デーモン・クリスタル	

	機種	メディア	定価	商品名	その他適合機種
MZ-1500	MZ-1500	QD	4,300円	ハンバーガー	
X-1 ＊すべて XE-1対応	X-1	テープ	3,500円	パックマン	X-1 C,CS,CK, X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	3,500円	ディグダグ	X-1 C,CS,CK, X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	3,800円	ゼノン	X-1 C,CS,CK, X-1D ターボ,F
	X-1	テープ	5,900円	ゼビウス(XE-1付)	X-1 C CS,CK,F
	X-1	テープ	4,300円	ゼビウス	X-1 C,CS CK,F
	X-1	テープ	4,300円	ギャラクシアン	X-1 C,CS,CK, X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	3,500円	マッピー	X-1 C CS,CK, X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	3,800円	花 札	X-1 C,CS,CK, X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	3 800円	ハンバーガー	X-1C D CS CK X-1ターボ,X-1F
	X-1	テープ	4,000円	デーモン・クリスタル	X-1C D CS CK X-1ターボ,X-1F
X-1D	X-1D	FD(3)	5,800円	パックマン	
	X-1D	FD(3)	5,800円	ディグダグ	
	X-1D	FD(3')	5,800円	マッピー	
	X-1D	FD(3')	5,800円	ゼノン	
	X-1D	FD(3)	5,800円	ギャラクシアン	
	X-1D	FD(3)	7 500円	ゼビウス(XE-1付)	
	X-1D	FD(3)	5 900円	ゼビウス	
X-1 ターボ	X-1 200ラインモード	FD(5)	7,500円	ゼビウス(XE-1付)	X-1Fモデル20 30
	X-1 200ラインモード	FD(5')	5,800円	パックマン	X-1Fモデル20 30
	X-1 200ラインモード	FD(5')	5,800円	ディグダグ	X-1Fモデル20 30
	X-1 200ラインモード	FD(5')	5,800円	マッピー	X-1Fモデル20 30
	X-1 200ラインモード	FD(5')	5,800円	ギャラクシアン	X-1Fモデル20 30
	X-1 200ラインモード	FD(5')	5,800円	ゼノン	X-1Fモデル20 30
	X-1 200ラインモード	FD(5)	6,000円	ハンバーガー	X-1Fモデル20 30
	X-1 200ラインモード	FD(5)	6 200円	デーモ ・クリスタル	X-1Fモデル20 30
MSX	MSX	ROM	4,500円	パックマン	
	MSX	ROM	4,500円	マッピー	
	MSX	ROM	4,500円	ギャラクシアン	
	MSX	ROM	4,500円	ワープ&ワープ	
	MSX	ROM	4,500円	キング&バルーン	
	MSX	ROM	4,500円	ラリーX	
	MSX	ROM	4 500円	ディグダグ	
	MSX	ROM	4,500円	エクセリオン	
	MSX	ROM	4,500円	ギャラガ	
	MSX	ROM	4,500円	タンクバタリアン	
	MSX	ROM	4,500円	ボスコニアン	
	MSX	ROM	4,500円	MINIゴルフ	
	MSX	テープ	6,800円	MARS(ケイサンヤサン)	
	MSX	テープ	6,800円	ミュージックツール(オンガクヤサン)	
ファミリーコンピュータ用ソフト	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	パックマン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	マッピー	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ギャラクシアン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	ゼビウス	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ギャラガ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ディグダグ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4 500円	ワープマン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4 900円	ドルアーガの塔	
オリジナルジョイスティック	X-1 [illegible]		3,900円	XE-1	X-1シリーズ MSX PC-6000シリーズ
	FM-7		6,800円	XE-7	FM-7 NEW7
	FM-77		6 800円	XE-77	FM-77
ナムコキャラクターグッズ	パックマン Tシャツ(L)		1,800円		
	パックマン Tシャツ(S)		1,800円		
	パックマン ポーチ&タオル		1,800円		
	マッピー ポーチ&タオル		1,800円		
	パックマン ペーパーバッグ		150円		

なお，９月25日現在，この表の他に発売中か発売が間近なソフトは，ＰＣ－8001mkIIＳＲ用「ゼビウス」，ＰＣ－8001mkII用「マッピー」，ＰＣ-8001mkIIＳＲ用「ディグダグ」，ＰＣ－8001mkIIＳＲ用「デーモン・クリスタル」，ＰＣ-8801mkIIＳＲ用「ディグダグ」，ＰＣ－8801mkII用「デーモン・クリスタル」，ＰＣ－6001mkII用「グロブダー」，ＭＺ－1500用「ドルアーガの塔」，Ｘ－１用「ギャラガ」等があります。

くわしいことは，毎月10日に発売されている月刊マイコンＢＡＳＩＣマガジンを読んでください。年末に向けて，ソフト，キャラクター，グッズなどが続々と発売になりますよ。

●オリジナルジョイスティックXE-7、XE-77は対応ソフトが限られています。上記の表をご確認ください。
●PC-9801U-03は標準価格20,000円、PC-9801-14は標準価格28,000円でNECから発売されています。

電波新聞社 ソフト販売部

〒141 東京都品川区東五反田１丁目11番15号
電話 (03)445-6111

大阪本社 06-203-3361 西部本社092-431-7411
札幌支局011-641-5591 仙台支局0222-27-7211
静岡支局0542-54-6405 新潟支局0252-45-2526
金沢支局0762-63-8661 京都支局075-221-8021
広島支局082-228-5581 高松支局0878-61-3111
名古屋支局052-261-4541 下関支局0832-67-7478
関東総局0273-26-3206 熊本支局096-380-7500
松本支局0263 36 2266 鹿児島支局0992 26-3630
神戸支局078-391-5885

第6章

パソコンで楽しめるナムコ ゲーム

ファミリーコンピュータ/FM-7シリーズ/MSX
MZ-700/1200/80KC/1500シリーズ MZ-2200/2500 PC-6001シリーズ
/PC-8001シリーズ/PC-8801シリーズ/PC-9801シリーズ/X1シリーズ

パソコンが普及したおかげで，
家庭でもナムコのゲームを楽しむことができるようになりました。
本章では機種別に，パソコン用のナムコソフトをご紹介します。
ゲームの順番は，第2章〜第5章のゲーム紹介順としてあります。
まずは，ナムコットから発売されているファミリーコンピュータ用のソフトからご紹介しましょう。

パックマン for ファミリーコンピュータ

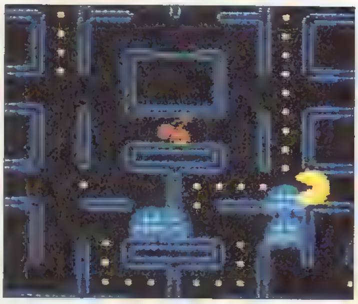
★対応パソコン：ファミリーコンピュータ
★メディア：ROMカートリッジ
★対応ジョイスティック：専用
★価格：4,500円
★発売元：㈱ナムコ／ナムコット

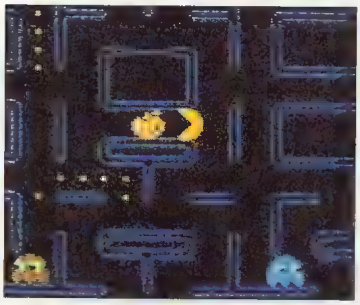
パックマンの業務用オリジナルは，1980年の夏に登場しました。

それまでのビデオゲームは，インベーダーとかギャラクシアンといったような戦闘ゲームばかりだったのに対して，このパックマンは，黄色いプレイヤーが，パクパクとエサを食べるという，とても可愛いいものです。それまで，ゲーム・センターにはきたことのなかった女の子たちにも人気がでて，ゲームだけでなく，アニメーションやキャラクター・グッズにもなりました。

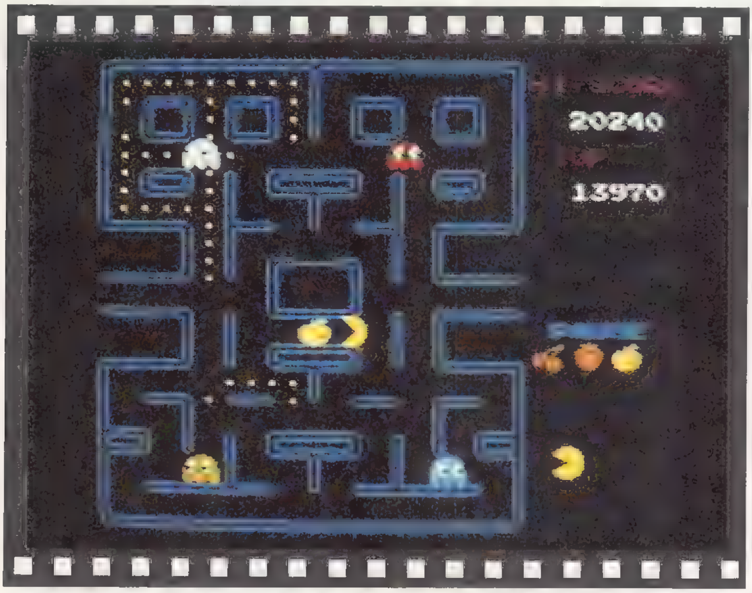
■プレイのしかた

遊ぶには，操作ボタンしか使用しません。2人でいっしょに遊ぶときも，業務用のオリジナルと同じように，相手の得点も自分のプレイ中に表示されます。


ねらえ，1600点！


フルーツ・ターゲットは逃がすな！

食べはじめたらとまらないパックマンを操作して，追いかける4匹のモンスターから逃げながら，迷路に並んだエサをすべて食べていくのです。1ラウンドに2回，フルーツ・ターゲットがモンスターの巣の下に出現し，これを食べるとボーナス得点がもらえます。



■パワーエサで逆転攻撃！

パワーエサを食べることにより，パックマンは一定時間，パワーアップします。パックマンがモンスターにつかまりそうになったら，パワーエサのほうに逃げてゆき，パワーエサを食べて，モンスターたちがイジケ・モンスターとなったときに，連続してモンスターをつかまえてください。

■モンスターの性格を知ろう

4匹のモンスターは，アオスケ，グズタ，アカベイ，ピンキーと名付けられていて，4匹それぞれちがう性格があり，4匹ともちがった行動パターンをとります。また，モンスターたちには，一定時間たつと四スミに散ってゆく習性があります。ですから，追いかけられてもあきらめないで逃げていれば，助かることができます。しかし，パワーエサでまとめ殺しをねらうときには，つごうが悪いことなので，十分気をつけてください。

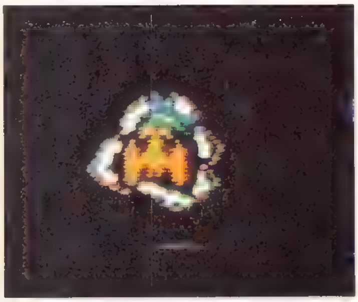
ギャラクアン for ファミリーコンピュータ

★対応パソコン：ファミリーコンピュータ
★メディア：ROMカートリッジ
★対応ジョイスティック：専用
★価格：4,500円
★発売元：㈱ナムコ／ナムコット

ギャラクシアンは，1979年の秋に，ナムコがインベーダー（タイトー）にかわるビデオゲームとして，社命をかけて開発した作品です。当時としては画期的なプログラムで組まれた，シューティング・スペース・ゲームの決定版です。

インベーダーにはなかった繊細（せんさい）な動きとカラフルな色彩が，ゲーム・センターで大人気となったそのままの姿が，このファミコン用ROMカセットにつめられているのです。さすが，ナムコット。ファミコン用プログラムを組むために，業務用オリジナル機の開発者が関係するだけのことはあります。オリジナルの持ち味と雰囲気がそこなわれることなく，完全に移植されています。

接近してくる護衛付エイリアン



体当たりされて爆発するギャラクシップ

上空を不気味に編隊飛行するエイリアン軍団を撃破していくだけのゲームですが，そのエイリアンたちの降下してくるコースがなかなか複雑なので，手こずってしまいます。

■エイリアンは４種

エイリアンには，イエロー，レッド，バイオレット，グリーンの４種類があります。イエロー・エイリアンは，エイリアン軍団の隊長で，これを撃破すると，敵の攻撃が一時弱まります。レッド・エイリアンは攻撃力が低いので少し安心ですけれど，バイオレット・エイリアンには，注意が必要です。飛行コースが複雑なうえ，ミサイルを容赦（ようしゃ）なく落としてくるのです。

ムキになって，降下してくるエイリアンを追いかけまわすよりは，近づいてくるエイリアンをやっつけていくように心がけましょう。上のほうで編隊を組んで待機しているのを撃つより，攻撃中のもののほうが得点も高いことだし，ギャラクシップをねらってきたエイリアンを必ず撃ち落とすようにすればよいのです。

つまり，できるだけ接近戦を展開するわけです。

ギャラクシップのミサイルは，画面上に一発しか出ないので，撃ち損じないよう，ねらいを定めて，冷静にゲームをすることが，高得点のヒケツでしょう。

ギャラガ for ファミリーコンピュータ

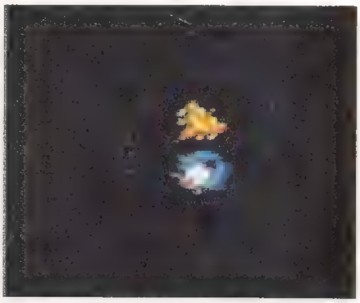
★対応パソコン：ファミリーコンピュータ
★メディア：ＲＯＭカートリッジ
★対応ジョイスティック：専用
★価格：4,500円
★発売元：㈱ナムコ／ナムコット

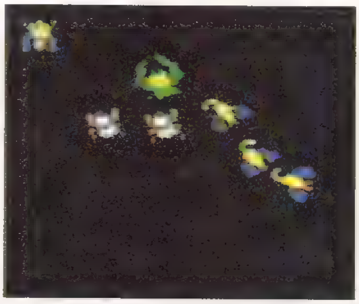
1981年秋，ギャラクシアンの好評に気を良くして発表されたギャラガは，どういうわけか，女の子にも人気で，今でもゲーム・コーナーに置いてあるロングセラー・ゲームです

次々に編隊を離れ，降下してくるエイリアンを撃ち落としていくだけのゲームですが，なかなかの工夫がこらされています

正体不明の昆虫型エイリアン＝ギャラガは，凶暴（きょうぼう）な恐ろしい敵で，編隊飛行から次々に降下，不気味なカーブを描いて攻撃してきます。最上部のボス・ギャラガは，２発命中させないと撃破できないうえ，トラクター・ビームを放射して，ファイターを捕獲（ほかく）します。

でも，そのトラクター・ビームが，チャンスへのキー・ポイントです。ファイターが捕獲されて，残機のないときは，ゲーム・オーバーになってしまいますが，捕虜ファイターを連れたボスギャラガを降下中に撃つと，ファイターがもどってきて，デュアル・ファイターになるのです。


このボス・ギャラガを撃つとデュアル・ファイターに


変身・分裂したザコ

チャレンジング・ステージでは，このデュアル・ファイターが威力を発揮します。

■チャレング・ステージもバッチリあるゾ

チャレンジング・ステージは，３ラウンドごとにあり，通常とは異なった飛行パターンで，10匹ずつ４回，ギャラガが現われます。１匹100ptsですが，パーフェクトになると，10000pts がボーナス加算されます

高得点をあげるためには，ギャラクシアンと同様，メチャ撃ちはせずに，得点の高い，攻撃中のエイリアンを確実に撃ち落とすようにしましょう。そして，チャレンジング・ステージは，必ずデュアル・ファイターでむかえることです 冷静にゲームを展開することがカギでしょう

ゲームが終了するとオリジナルのギャラガと同じように戦果発表があります。

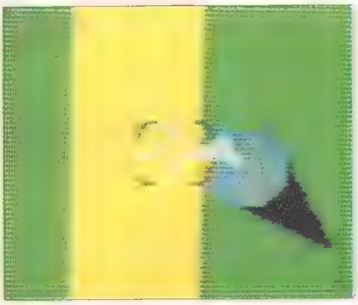
発射したミサイル数，撃破ギャラガ数，命中率が表示されます。得点だけでなく，命中率で友だちと勝負してみるのもおもしろいでしょう。

ゼビウス for ファミリーコンピュータ

★対応パソコン：ファミリーコンピュータ
★メディア：ＲＯＭカートリッジ
★対応ジョイスティック：専用
★価格：4,900円
★発売元：㈱ナムコ／ナムコット

８方向に移動できる自機〝ソルバルウ〟を操作し，空中攻撃用のザッパーと地上攻撃用のブラスターにより，敵を破壊していくゲームです。スクロールしてゆく速さは遅く，森をつなぎ目にして16のエリアに分かれています。各エリアの約70％をこえるとソルバルウが破壊されてもつぎのエリアに進むことができますが，70％に達する前に破壊されると，そのエリアのはじめにもどされてしまいます。

16エリアを越えると７エリアにもどり，それから先はくり返しになります２巡目以降も難易度は上昇していないので，確実に16エリアをクリアする実力が身につけば，あとは体力と時間の問題のみで，高得点にチャレンジすることができます。



ソルの位置を確実に覚えよう

Ｓ・Ｆの上空を通過で，ソルバルウ１機追加

登場キャラクターをはじめとして，大部分は1983年の１月に発表されるやいなや，日本中の青少年の間で話題となった業務用オリジナルと，ほぼ同じですが，細かい点の違いは，いくつか見うけられます。

ファミコン版でプレイしていて，いちばん残念に思うことは，ナスカの地上絵がないことです。

直接ゲームに関係があるわけではないのですが，やっぱりさびしいです。業務用オリジナルのゼビウスをプレイしたときに，ナスカの地上絵の上を飛ぶバキュラを見て感動したのですし，ナスカの地上絵のもつイメージが，ゼビウスの持つストーリ性を深めていたのですから……。

業務用オリジナルでは，大きな迫力とともに出現する浮遊要塞アンドアジェネシスが，ファミコン版では，地上にはりついたまま出現するのも，もの足りない点といえるでしょう。

これは最大容量のＲＯＭを使ってもメモリが足りない！というハード的な理由です。このソフトもハードの限界を越えたすごい作品なのです。

まあ，そのほかに特記すべきこととして，ソルの成長が早いので打ちやすいこと，ソルの位置が微妙にちがっていること，バキュラが１画面に４枚以上出現しないことなどがあげられます。

最後に，けっして，うれしがって，２Ｐ側のコントローラを使用して，設定を変えて遊ばないように！

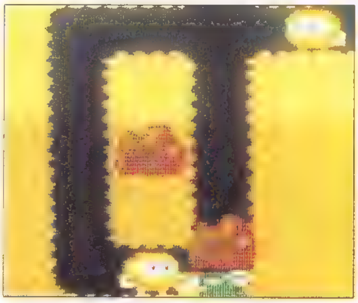
ディグダグ for ファミリーコンピュータ

★対応パソコン：ファミリーコンピュータ
★メディア：ROMカートリッジ
★対応ジョイスティック：専用
★価格：4,500円
★発売元：㈱ナムコ／ナムコット

1982年に登場した業務用ディグダグは，コミカルなキャラクター・ゲームの中に，戦略を組立てていかなくてはならない，思考的（しこうてき）内容で，大ヒットしました。

単純に敵をやっつけるだけでなく，アタマを使っていろいろな戦略を立てて，自分なりのパターンやテクニックを身に付けていくことができるのが大きな特徴でしょう。

ファイガーに正面攻撃



高得点をねらうなら岩石落とし

■ルールはオリジナルどおり

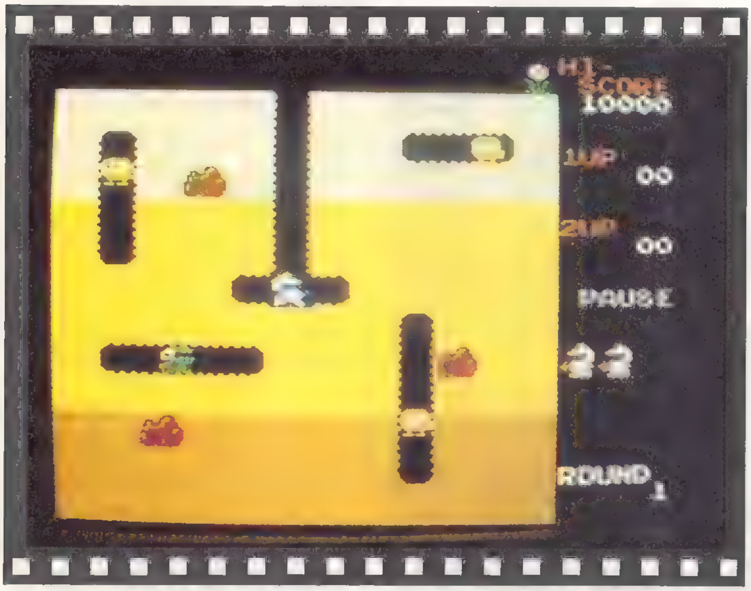
登場キャラクターは3種類。主人公でプレイヤーであるディグダグと，ピョンピョン跳びはねる，赤い愛らしいモンスターのプーカァと，火を吐く緑色の竜のファイガーです。

ゲームは，ディグダグを4方向にコントロールして，2種類のモンスターをやっつけていくことです。その方法には2種類あって，一つは，モリで刺してパンクさせてしまう方法で，もう一つの方法は，岩で押しつぶしてしまう方法です。岩はすぐ下を掘ると一定時間後に落ちます。モンスターを，これで殺すと1匹で1000pts です。

でも，モタモタしていると，ディグダグもいっしょに岩でつぶされてしまうので注意が必要です。

特に，ファイガーには注意が必要です。ファイガーの吐く火は，モリよりも遠くへ届くし，うすいカベなら火が通っちゃうので気をつけましょう。

また，モンスターは，深い地層でやっつけたほうが得点が高く，ファイガーは火をくらう危険性は高いのですが，ヨコからパンクさせるほうが，得点が高くなっているのもオリジナルどおりです。



■野菜を取ろう！

岩を二つ落とすと，ディグダグのスタート地点にベジタブル・ターゲットが出現します。ニンジンとかカブとかキノコなどで，ボーナス得点がもらえるものなので，欠かさず取るように心がけましょう。

とにかく，高得点をあげるためには，ヤリ込むことです。そして，自分なりの定石を確立して，それに沿ってプレイすることです。

マッピー for ファミリーコンピュータ

★対応パソコン：ファミリーコンピュータ
★メディア：ROMカートリッジ
★対応ジョイスティック：専用
★価格：4,500円
★発売元：㈱ナムコ／ナムコット

マッピーが，この世に出現したのは1981年11月，科学技術館で行なわれた第2回全日本マイクロマウス大会で，マイコン搭載の自立型迷路脱出ロボットとしてのデビューでした。

第1回（1980年）の大会でデビューしたニャームコとともに，ビデオゲームに登場したのは，1983年6月のことでした。

いたずらもののミューキーズたちが追いかけるマッピーをテーマに，かわいい動きや楽しいBGMは，男の子はもちろん，女の子まで，みんなに愛されて以来，全国のイベントなどで人気者となりました。

■さすが本家のしあがり

そんなマッピーが，ナムコットのファミリーコンピュータ用カセットに登場しました。マッピーを開発していた人々がつきあって完成したそうです。業務用オリジナルと明らかに異なる点は，ニャームコ屋敷が5階建てになっていることで，業務用オリジナルでは6階建てになっています。

言ってみれば，屋敷が小さくなったという感じです。

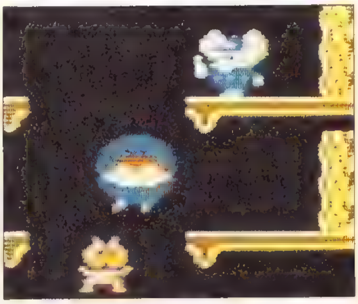
ですから，業務用オリジナルのテクニックを，そのまま使用することはできませんが，オリジナルでマスターしたキミなら，このファミコン・バージョンも苦にはならないでしょうし，このファミコン版ではじめてプレイする君だって，恐れることはありません。基本テクニックはかわらないのですから。

確かに細かい点での違いをあげればきりはありませんが，ファミコン版という制限を感じさせない，業務用オリジナルの雰囲気は十二分に伝わってきます。

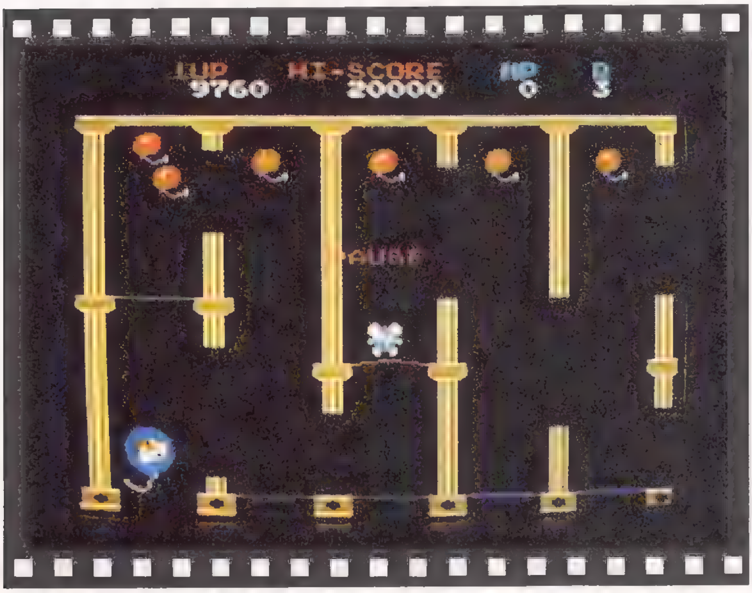
MSX版ではなかった，ボーナス・ステージまできちんとあるし，とっても良いと思います。ただ2人で遊ぶときに，もうひとりの得点が表示されないことは残念でなりません。

それにしてもこのマッピー。家庭用ゲームとしては，最高だと思います。サウンドも楽しいし，なにしろキャラクターがかわいいので，ぜひ一家で楽しんでもらいたいものです。

パワー・ドアで吹きとばせ



ご先祖様の登場



ドルアーガの塔 for ファミリーコンピュータ

★対応パソコン：ファミリーコンピュータ
★メディア：ＲＯＭカートリッジ
★対応ジョイスティック：専用
★価格：4,900円
★発売元：㈱ナムコ／ナムコット

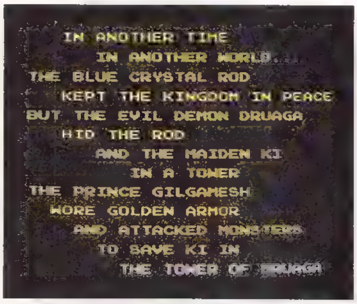
数々のナゾを秘めて登場した，ナムコのニュータイプ・ゲーム「ドルアーガの塔」は，1984年7月の発売以来，たくさんのファンをつかみ，ドルアーガ・フィーバーを巻きおこしました。

発売1年をむかえ，この「ドルアーガの塔」がファミコン用ソフトとして登場したのです。

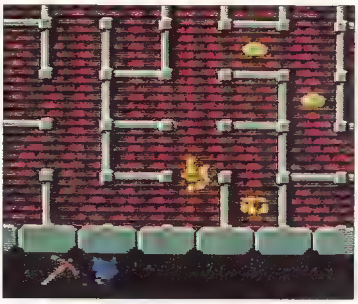
ここで，業務用オリジナルのおさらいをしておくと，それぞれの階が縦9×横18ブロックよりなる迷路で構成され，塔の1階から60階を制限時間内にクリアしていくゲームでした。プレイヤーであるギルが60階に到達するには色々な宝物が必要で，その宝は各階によってきまった行動をすることによって出現しました。

宝物の中には，不必要なものや，ある宝物を取っていないと，つぎの宝物が取れないなどという，複雑なる効果が組み合わさっていて，互換性があるものもあります。

このようなロールプレイング的な要素と，敵のキャラクターを倒すための頭脳も必要です。プレイヤーのギルをふくめて，登場するキャラクターにはそれぞれ，耐久力・攻撃力が設定されていて，その場の情況をよく考えてプレイしなければなりません。



タイトル画面のあとにストーリーが…



宝箱を取ると画面下に表示される

ファミコン版は，オリジナルのうち，各フロアの大きさを縦7×横16ブロックに変更した以外は，宝物の出現方法，その効果など，登場キャラクターにいたるまで，オリジナルを尊重しているようです。

発売時に発表された原作にはない，新たな設定，とはなんなんだろうと考えていました。

それはなんと，もう一つのドルアーガだったのです。

〝1粒で2度おいしい〟じゃなかった，まさしく，1本のソフトで，2回楽しめるわけです。

オリジナルのドルアーガを知らない人は，まずオリジナルのマスターからはじまり，オリジナルをマスターしている人は，オリジナルの復習をして，ファミコン版独自のドルアーガをお楽しみくださいというわけです。

もう一つのドルアーガにする方法は60階をクリアすると表示される，イキなはからいもしてあります。

ワープマン for ファミリーコンピュータ

★対応パソコン：ファミリーコンピュータ
★メディア：ＲＯＭカートリッジ
★価格：4,500円
★対応ジョイスティック：専用
★発売元：㈱ナムコ／ナムコット

1981年に発表された〝ワープ＆ワープ〟のグレードアップ・バージョンとして，〝ワープマン〟は登場しました。

ワープマンは，スペース・ワールドとメイズ・ワールドの二つの異次元世界を行き来して，異次元ベムとのおかしな戦いをくり広げます。

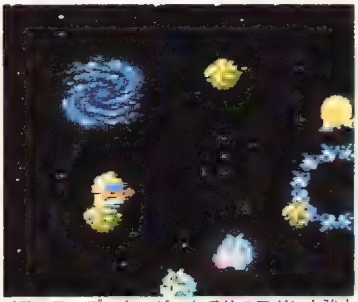
スペース・ワールドとメイズ・ワールドは，時々出現するワープロードで結ばれていて，ワープマンは，スペース・ワールドではリニアガン，メイズ・ワールドでは時限爆弾が武器です。

スペース・ワールドからメイズ・ワールドへは，中央にあいた，星雲の中に入ればワープし，メイズ・ワールドからスペース・ワールドへは，ワープドアを爆弾でこわすとそこがワープロードとなります。

ワープするとメイズ・ワールドへ

■おもしろいパワーアップ

パワーアップが少しかわっていて，スペース・ワールドで取ったパワーアップ・ターゲットはメイズ・ワールドで使うことができ，メイズ・ワールドで取ったパワーアップ・ターゲットはスペース・ワールドで使えるようになっているので，パワーアップ・ターゲットを取ってワープすれば高得点が得られるかもしれません。



パワーアップ・ターゲットでリニアガンも強力に

■２プレイヤー・モードもすごくおもしろい

ワープマンで特筆すべきことは，やはり，２人で同時にプレイできることでしょう。交互に遊ぶのではなく，２人が同時に，同一フィールドでプレイするわけです。

２人同時プレイのおもしろいところは，１人がワープすれば，もう片方強制的にワープさせられることでしょう。協力しあうこともできるし，足の引張りあいもできるという，ものすごい企画です。

基本的なキャラクター設定は原作のワープ＆ワープに近くなっていますから，本書のワープ＆ワープのページをよく読んでもらえばきっと役に立つと思います。サウンドなども，ほぼワープ＆ワープといっしょのようです。もとがおもしろいと，アレンジしても，やはりおもしろいものです。

バトルシティー for ファミリーコンピュータ

★対応パソコン：ファミリーコンピュータ
★メディア：ROMカートリッジ
★価格：4,500円
★対応ジョイスティック：専用
★発売元：㈱ナムコ／ナムコット

さまざまな障害物がセットされている市街地でくりひろげられる，タンクの戦闘ゲームで，業務用も発売されました。

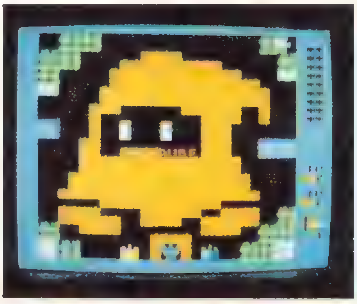
画面下の中央には，司令部があり，画面上部の左右のコーナーと中央からつぎつぎに出現してくる敵タンクの攻撃から司令部を守り，なおかつ全機を撃破するとラウンド・クリアです。

このゲームは，タンクバタリアンのグレードアップ・バージョンと考えてよいソフトで，息づまるスリル感を味わうことができます。

プレイ中には，いろいろなフィーチャーが登場します。

マイタンクにバリアをはってくれる〝ヘルメット〟，一定時間相手が動かなくなる〝時計〟，一定時間司令部の周囲が，こわすことのできないブロックになる〝スコップ〟，パワー・アップする〝☆〟，画面上の敵タンクをいっぺんにやっつけられる〝手りゅう弾〟自機が増える〝タンク〟などがそのフィーチャーです。

バトル・シティのタイトル画面



ボブリンを型どったラウンドもある

各ラウンドの障害物の配置はナムコファンなら見逃がせないもので，ナムコゲームに登場する有名なキャラクター（マッピーやボブリンなどなど）をアレンジしたものです。

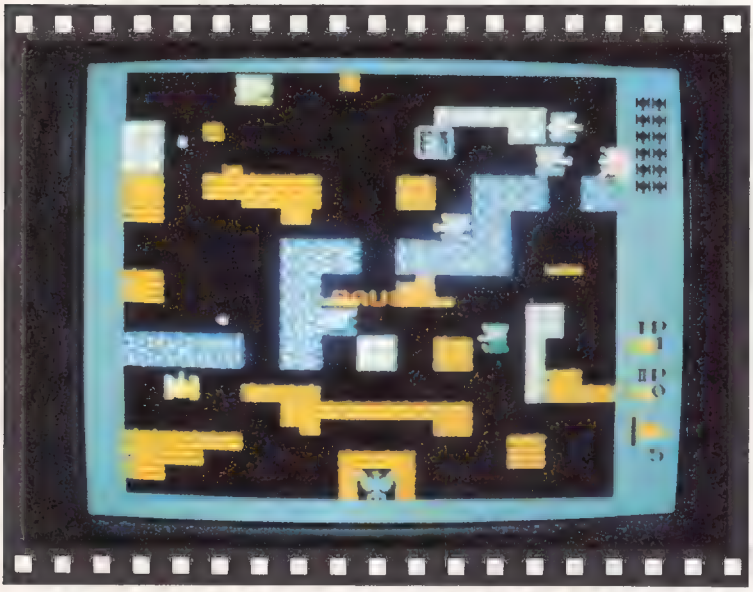
ラウンドをクリアする楽しみがもう一つあるわけです。

また，2人プレイモードも，このゲームのおもしろさをかきたててくれます。1対1で戦うのではなく，2人で協力しながらラウンドをクリアしていく設定になっています。

とはいっても，得点は別々に表示されますから，2人で得点あらそいをするとなると，そこには，びみょうなカケヒキが生まれてきます。

敵タンクは共通の敵なので，やっつけたほうがよいわけですが，手りゅう弾のように大量得点が得られるフィーチャーはなるべく自分が取ったほうがいいし，敵タンクもたくさんやっつけたほうが高得点がもらえます。

おもしろいことに，まちがって（ワザと？）味方のタンクを撃つと，撃たれたタンクは，一定時間動けなくなります。とにかく熱中させるゲームですが，性格のセコイ友人とプレイすることはおすすめできません!?



FM-7/NEW7/77で楽しめるナムコ ゲーム

タモリのパソコンでおなじみの富士通ＦＭ―７シリーズで楽しめるナムコのゲーム・ソフトをご紹介します。

ＦＭ―７シリーズは，ＣＰＵ（パソコンの中心に使われているマイクロプロセッサー）に，6809を使った，人気の高いパソコンです。

ＦＭ―７は，現在ＦＭ―ＮＥＷ７となり，99,800円という価格で発売されています。

3.5インチのフロッピー・ディスクをそなえた上位機種は，ＦＭ―77で，フロッピー１ドライブ付は198,000円，２ドライブ式は228,000円です。

さらに，ホビー・パソコンとして，ＦＭ―77Ｌ２（価格193,000円）も発売になりました。これは，フロッピー・ディスク２機付きで，サウンドはＦＭ音源，それにジョイスティックが付いています。

ここでご紹介しているソフトは，現在のところＬ２のＦＭ音源と，ジョイスティック対応になっていませんが，もちろん動作させることはできます。

Ｌ２以前のＦＭシリーズでは，ジョイスティックを付けることができなかったため，電波新聞社では，プリンター用の端子につないで使えるＦＭ―７／77シリーズに対応した〝ＸＥ―７〞（価格6,800円），〝ＸＥ―77〞（価格6,800円）を発売しています。

このジョイスティックに対応しているソフトはディグダグ，ギャラガ，ギャラクシアン，ゼビウスの４種で，今後発売されるソフトは，このジョイスティックに対応させる予定ですから，ＦＭユーザーのみなさんは，ぜひ１本購入してください。

ＸＥ―７／77は，ＭＳＸやＰＣ―6001シリーズ，Ｘ１，ＦＭ―77Ｌ２など対応するアタリ方式のジョイスティック本体と，ＦＭ７／77につなぐためのインターフェース基板がセットになっています。

これを１台持っていれば，ＦＭだけでなく他のパソコンでも使うことができます。

▲XE-77とXE7

◀FM-77

■カタログ請求先：〒100東京都千代田区丸の内1-6-1富士通㈱パソコン販売推進部「ＢＭ別冊」係

パックマン for FM-7/NEW7/77

★対応パソコン：ＦＭ－７／ＮＥＷ７／77／Ｌ４／Ｌ２
★メディア：テープ／3.5インチＦＤ
★価格：テープ版　3,500円
　　　　ＦＤ版　　5,800円
★発売元：電波新聞社

ＦＭ－７シリーズ用のパックマンはナムコの許諾（きょだく）を得て，電波新聞社が制作したものです。

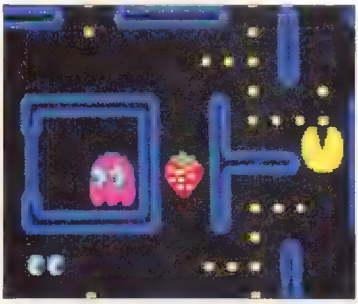
ソフトとしては，初期のもの（1983年）のものなので，多少のギコチなさは感じますが，ＦＭ－７の特徴をフルに生かし，業務用のオリジナルに意欲的にチャレンジしたようすがよくわかります。

ゲームは，どれかのキーを押すとはじまります。

■迷路は横置

パックマンの操作は，テンキーの，[8]，[2]，[4]，[6]で，それぞれ上，下，左，右に進んでいきます。

ルールは，業務用機とまったくかわっていません。



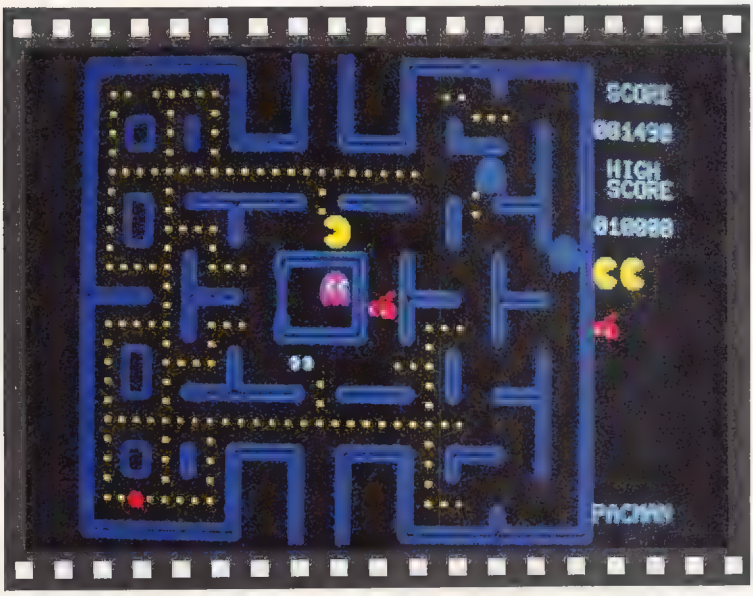
ひたすらエサを食べまくれ！

業務用機とのちがいは，パソコン版の場合，モニターが横置きになるので，パックマンの迷路も，横に寝ころんだ感じになっています。

ゲームは迷路に並んだ〝エサ〟をどんどん食べる黄色いパックマン。それをジャマする４匹のモンスターとの手に汗握る追撃戦です。

ＦＭ版パックマンのデモ画面

追い込まれてもあわてないことがかんじん。点滅する〝パワーエサ〟を食べてパワーアップすれば，一気に立場が逆転し，モンスターをやっつけることができます。待ち伏せして戦うとか，おもい切り引き寄せて４匹まとめてやっつけるとか，いろいろな作戦が考えられます。



■グレード・アップしてほしい点

ＦＭ－７シリーズ用のパックマンをプレイしてみて感じたことは，音楽がちょっと物足りないことです。

最近のＦＭシリーズには，ＦＭ音源付きのものも発売されました。

ジョイスティックに対応することもできるようになったので，そろそろグレード・アップ版をだしてもらいたいものです。

キャラクターなどは，とってもきれいにできているのですから……。

☆　☆

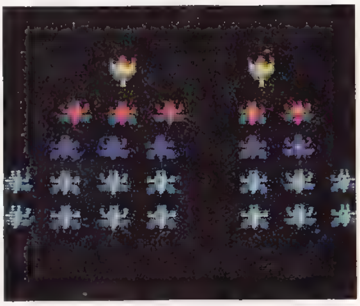
ギャラクシアン for FM-7/NEW7/77

★対応パソコン：ＦＭ－７／ＮＥＷ７／77／Ｌ４／Ｌ２
★メディア：テープ／3.5インチＦＤ
★対応ジョイスティック：▶ＦＭ－７／ＮＥＷ７➡ＸＥ－７　▶ＦＭ－77➡ＸＥ－77
★価格：テープ版　3,500円
　　　　ＦＤ版　　5,800円
★発売元：電波新聞社

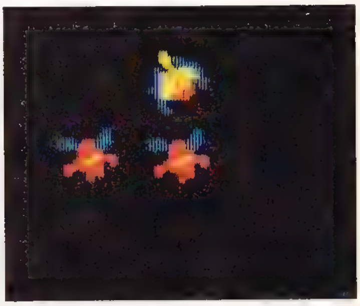
電波新聞社がナムコの許諾（きょだく）を得て制作したソフトです。

同社のギャラクシアンとしてはもっとも新しいものなので，ゲームのアルゴリズムは，もっとも原作に近いできあがりです。

ただし，オリジナルは画面がタテ長なので，横タイプのパソコン版としては，キャラクターの数などにちがいはあります。



美しい編隊画面



３機編隊のギャラクシアンは高得点

■プレイのしかた

まず，プログラムをパソコンにロードします。フロッピー・ディスク版はほとんど時間がかかりませんが，テープ版では，数分間待たなくてはなりません。

ロードが終わると，タイトル画面が自動的にでますから，リターン・キーを押してください，ゲームがスタートします。

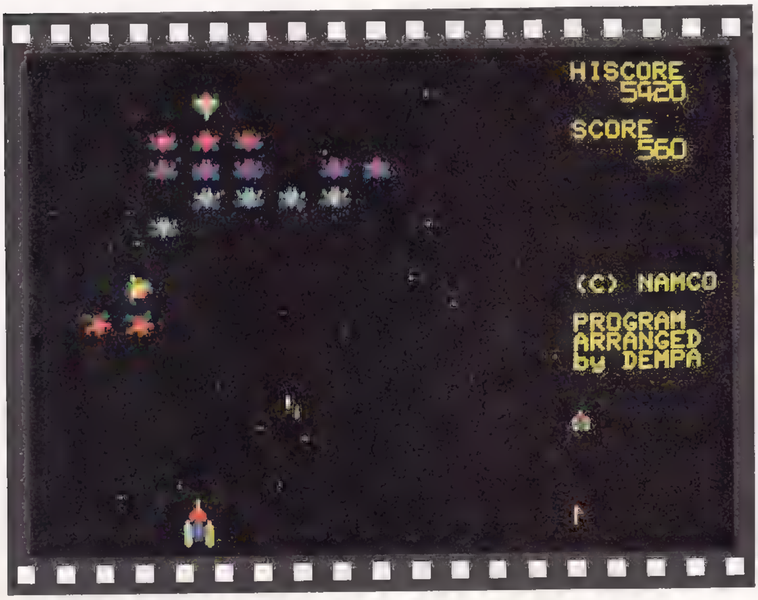
高らかにギャラクシアンのオープニング・ミュージックが流れ，ぶきみな動きをしながらギャラクシアンがせまってきます。

スペース・シップ（自機）はキーボードの4と6キーで左と右に移動させることができます。

ミサイルは，ＢＲＥＡＫキーで発射します。

このソフトも，ＦＭシリーズのキーボード特有の，5キーを押さないと動きが止まらなくなっています。ＦＭユーザーなら，このコントロール方法はマスターしてしまうでしょう。

電波新聞社オリジナルのＸＥ－７，ＸＥ－77型ジョイスティックを使うときはその心配はいりません。



■ハイスコアのポイント

オリジナルと同じように，エイリアンは色によって攻撃パターンがちがっていますから，性格を早くおぼえてしまいましょう。

また，ボスが子分を連れてくるハイ・ポイントのチャンスを逃がさないようにしましょう。

いずれにせよ，ラウンド10まで行ける人は，かなりゲームが上手だと思ってよいでしょう。

☆　　☆

ギャラガ for FM-7/NEW7/77

★対応パソコン：FM－7／NEW7／77／L4／L2
★メディア：テープ／3.5インチFD
★対応ジョイスティック：▶FM－7／NEW7➡XE－7　▶FM－77➡XE－77
★価格：テープ版　3,800円
　　　　FD版　6,000円
★発売元：電波新聞社

FM－7シリーズ用のギャラガは，ナムコの許諾（きょだく）を得て，電波新聞社が制作したものです。

ディスク版は3.5インチのみで，FM－77用となっていますが，FM－7シリーズなら問題なく起動します。

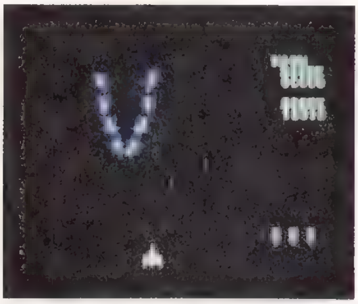
リターン・キーかトリガ・ボタンを押すとゲームがはじまります。

対応ジョイスティックは，電波新聞社オリジナルのXE－7またはXE－77が使えます。

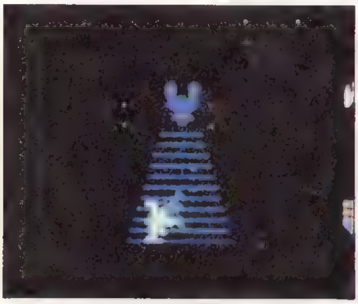
■あそびかた

ファイター操作は，テンキーの[4]，[6]でそれぞれ左右に動きますが，[5]を押さないと止まらないので注意が必要です。

ジョイスティックがあればその心配はありません。



流れるような飛行チャレンジング・ステージ



トラクター・ビームにさらわれるファイター

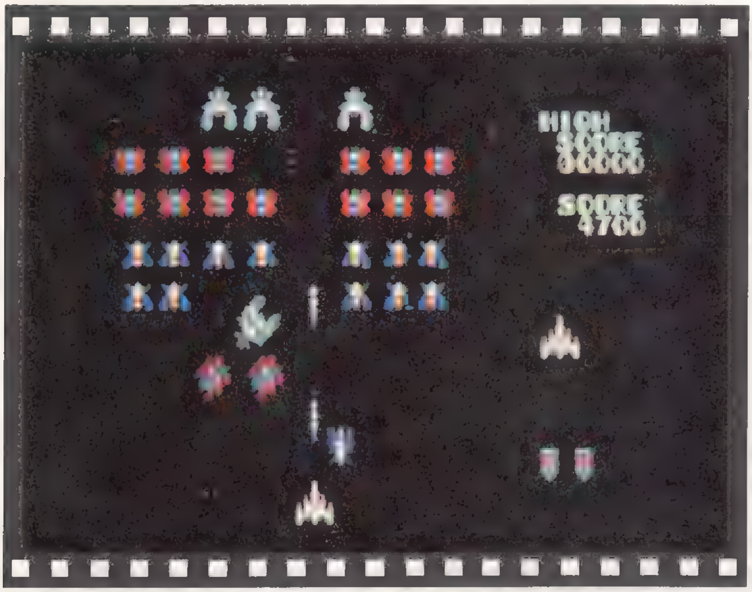
ルールは，業務用版とまったくかわっていません。流れるような編隊飛行でせまってくるエイリアンを，スペース・シップ〝ファイター〟のミサイルで撃破するゲームです。

最上段にいる敵軍のボス・ギャラガはファイターを補りょにできる〝トラクター・ビーム〟も発射してきます。もし，トラクター・ビームにファイターがさらわれたなら，救出するためには，連結しているボス・ギャラガを飛行中に撃ち落とすのでしたね。

救出に成功すると，自機は，2連機の〝デュアル・ファイター〟となり，攻撃力がアップします。

また，3ラウンドごとにチャレンジング・ステージも設けられています。アクロバット飛行するギャラガ40機をすべて撃破すると，10,000pts のボーナスをもらえるのも同じです。

そして，編隊の中には1匹だけ，三つに分裂する特殊ギャラガがひそんでいます。これを三つとも撃つと1,000pts です。



FM－7シリーズのギャラガをプレイしてみて感じることは，編隊飛行している時のギャラガのスピードが少しおそくて，動きが少々ぎこちなくみえるということです。これは，FMシリーズの最高速を使っているためで，キャラクタが多くなると，どうしてもおそくなってしまうのです。つまりハードの限界点に達しているわけです。

ゼビウス　for FM-7/NEW7/77

★対応パソコン：ＦＭ－７／ＮＥＷ７／77／Ｌ４／Ｌ２
★メディア：3.5／５インチＦＤ
★対応ジョイスティック：▶ＦＭ－７／ＮＥＷ７➡ＸＥ－７　▶ＦＭ－77➡ＸＥ－77
★価格：ＦＤのみ　5,900円
　　　ＸＥ－７／77付　9,300円
★発売元：電波新聞社

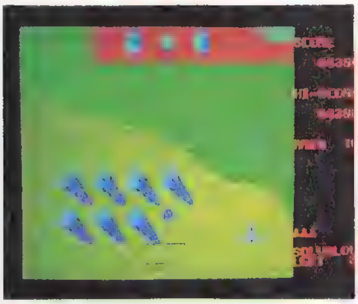
パソコンでは不可能とされていたあのゼビウスのＦＭ版です。ナムコの許諾（きょだく）を得て電波新聞社が制作したものです。

数多くのキャラクタをすべて登場させ，16ラウンドすべてのマップを，スクローリングさせながら画面に表現するために，ラウンドごとにデータを読込む方式がとられています。

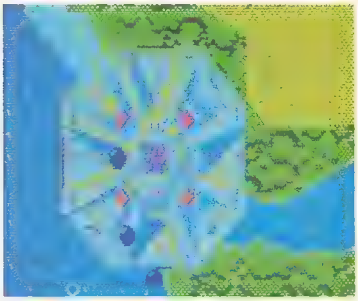
そのため，フロッピー・ディスク・バージョンのみの発売となりました。

ＦＭゼビウスの発売と同時に，当時（1984年12月）は，ジョイスティックが使えなかったＦＭシリーズ用に開発されたジョイスティック〝ＸＥ－７〞と〝ＸＥ－77〞が発売になり，大きな話題となりました。

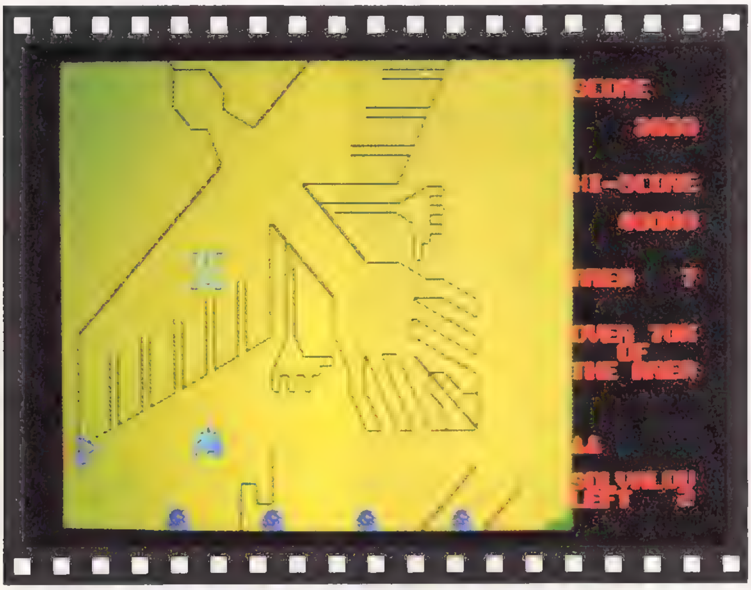
ゼビウス以後発売された電波新聞社のＦＭシリーズ用のソフトは，すべてこのジョイスティックに対応しています。



隠れキャラも本物ソックリ



浮遊要塞アンドアジェネシス出現



■プレイのしかた

プログラムをロードすると，タイトル画面がでます。

この画面中にESCキーを押すとエディター・モードになり，ジョイスティックの左右，あるいはキーボードの4，6キーでMAP　NUMBER（エリア・マップの番号）が選べます。これで１～16ラウンドの好みのラウンドからゲームを楽しむことができるようになります。

ソルバルウはザッパーとブラスターの二つの武器を持っていますが，キーボードでは，Zでブラスター（地上攻撃弾），Xでザッパー（空中攻撃弾）が発射できます。

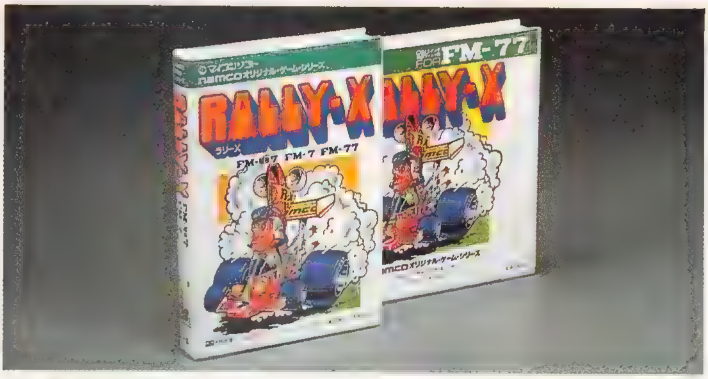
移動は，テン・キーで，8上，9右上，6右，3右下，2下，1左下，4左，7左上，となっています。

静止は例によって5キーですが，ＸＥシリーズのジョイスティックなら，ふつうにプレイすることができます。

ゲームのスピードは，オリジナルにくらべて多少ギコチない感じがしますが，敵キャラクターの動きとソルバルウとの動きがたくみに設定されておりプレイしはじめると，オリジナルの引き込まれるようなゼビウス感覚をあじわうことができます。なお，このソフトは，ジェミニ誘導もできます。

ラリーX for FM-7/NEW7/77

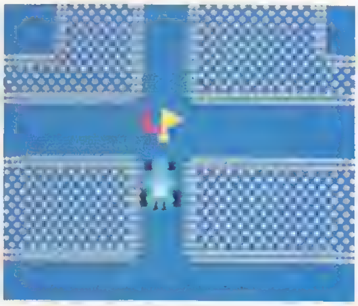
★対応パソコン：FM－7/NEW7/77/L4/L2
★メディア：テープ/3.5インチFD
★価格：テープ版　3,500円
　　　FD版　　5,800円
★発売元：電波新聞社



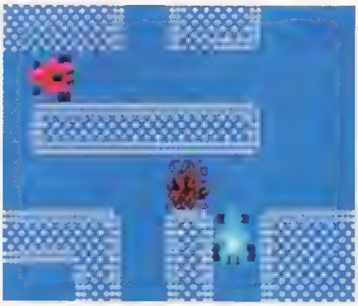
FM－7シリーズ用のラリーXは，ナムコの許諾(きょだく)を得て，電波新聞社が制作したものです。

リターン・キーを押すとゲームがはじまります。マイカーの操作は，テンキーの[8]，[2]，[4]，[6]でそれぞれ上，下，左，右に走っていきます。

煙幕(えんまく)は，BREAKキーを押すとでます。



ラッキー・チェック・ポイント



対抗車や岩がある難コース

■ルールは…

ルールは，業務用機とまったくかわっていません。迷路に隠されたチェック・ポイントをレーダーで確認して，しつこく追ってくる対抗車をうまくかわしながら，クリアしていくゲームです。ところどころに岩が落ちているので注意しないといけません。

スペシャル・チェック・ポイントをクリアすると，ラウンド中の各ポイントが高得点となります。ですから，早目に通過するほうが高得点にむすびつくわけです。

敵である対抗車に追いつめられたときは，煙幕をだすことで，追撃（ついげき）からのがれることができますが使いすぎてしまうと，マイカーの燃料が少なくなるので，十分に気をつけましょう。

ラッキー・チェック・ポイントをクリアすると，残っているエネルギー分がボーナス・ポイントとなり，燃料が満タンになります。

このソフトでは，スペシャル・ポイントと，ラッキー・ポイントの位置は変化しないので，マップを完全に頭の中に入れてしまえば，恐いものはないでしょう。

ただし，パソコン・ソフトなので，当たり判定はびみょうに設定されていないので，うっかりすると，簡単にやられてしまいます。

レーダー・マップと，実プレイ画面の両方にいつも注意をしている必要があります。

このソフトの楽しみは，あの独特のノンビリしたようなBGMを聞ける点にもあります。

シンプルだけれど，ついつい熱中させられてしまうゲームがこのラリーXです。

一度プレイしてみてください。

ディグダグ for FM-7/NEW7/77

★対応パソコン：FM−7/NEW7/77/L4/L2
★メディア：テープ/3.5インチFD
★対応ジョイスティック：▶▶FM7/NEW7→XE−7　▶FM−77→XE−77
★価格：テープ版　3500円
　　　　FD版　　5800円
★発売元：電波新聞社

FM−7シリーズ用のディグダグは，ナムコの許諾(きょだく)を得て，電波新聞社が制作したものです。

ルールは，業務用機とまったく変わっていません。

リターン・キーかトリガー・ボタンを押すとゲームがはじまります。

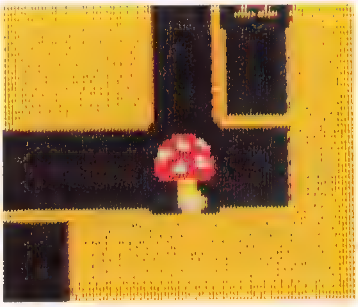
操作は，テンキーの8，2，4，6でそれぞれ，上下左右にディグダグが移動し，ポンプはBREAKキーで行ないます

注意してほしいことは，5のキーを押さないかぎりディグダグが止まらないことです。業務用機やファミコンなどでは，コントロールを倒した間だけディグダグが移動するのですが，FM版では，そうはいかないのです。慣れてしまえば，別に大して気にはならないのですが，慣れるまではなかなかうまくいかないようです。

微妙(びみょう)な動きを要求されるだけに，少しでも早く慣れて，ディグダグを思いどおりにあやつれるようになってください。

■テクを多用しよう

プレイしてみて気付いたことは，当たり判定がキャラクター単位で行なわれているので，かすったかな？と思ったほどでも，アウトになってしまうことです。プレイしてみて，キツイ，と感じたことは確かです。


ベジタブル・ターゲット

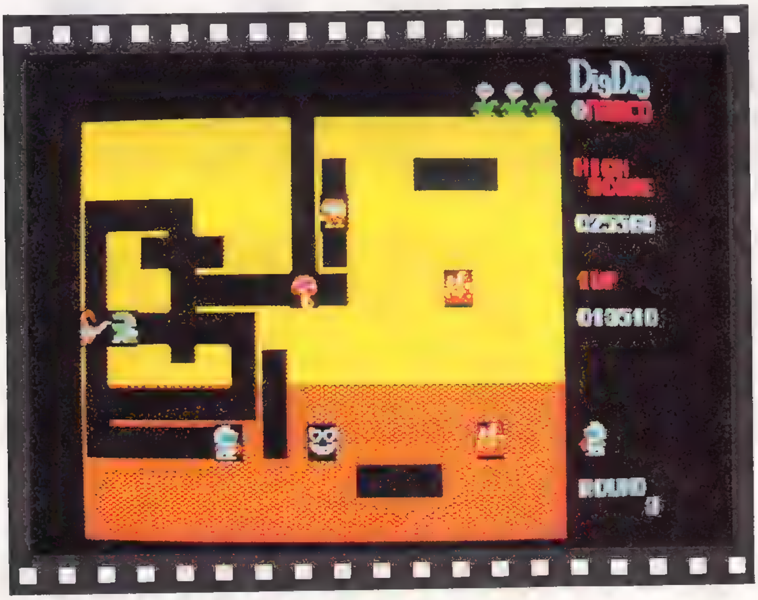
そこを何とかしようとするには，ディグダグのおもしろさであるモンスターのさそい込みの多用でしょう。

上手に岩の下に穴をあけ，一気に岩つぶし！を多用して，ラウンドをクリアしていくようにしましょう。

一見むづかしそうに思えるモンスターの動きも，落着いてゲーム・プレイをしたり，人のプレイをじっくりと見るとわかってくるものです。

モンスターの動きのアルゴリズムは他パソコン・バージョンのディグダグとくらべると，たいへんオリジナルに近くなっていますから，パソコン版の一種の宿命ともいえる当たり判定のキツさをおぎなうだけの，おもしろいさそい込みプレイが楽しめます。

なお，このソフトも電波新聞社オリジナルの"XE−7"，あるいは"XE−77"ジョイスティックを使って，スムーズなプレイができます。



MSXで楽しめるナムコ ゲーム

MSX機ならみんなOK

MSXというパソコンのことはみなさんよく知っているでしょう。

大手の電気メーカーが，共通の規格で発売しているパソコンで，安いものは2万円台から買うことのできる，日本でもっともポピュラーなパソコンのひとつです。

最大の特徴は，MSX対応パソコンなら，ソフトが共通に使える点です。

また，ROM（ロム）カートリッジ用のスロットがあり，テープやフロッピー・ディスクのように，めんどうなとりあつかいをせずに，ポン！とさしこみ電源スイッチを入れるだけでゲームが楽しめる，手軽さも人気のヒミツでしょう。

友だちとソフトを交換したりできる点も便利です。

ナムコットって何？

ナムコのゲームが楽しめるMSX用のROMカートリッジはすべてナムコが独自に制作し，販売しています。「ナムコット＝namcot」というブランドはナムコがユーザー向けに発売している商品に付けられています。

MSX用ROMカートリッジの他には，ファミリーコンピュータ用のROMカートリッジなどがあります。

どのソフトも，本家が直接制作しただけに，一番たいせつな〝ゲームのおもしろさ〟はバツグンです。

どうしても機能がかぎられてしまうMSX機の持つ性能をギリギリまでしぼりだし，一味ちがう作品群としてしあがっています。

MSXには，自由にキャラクターを画面上で動かすことのできるスプライトという機能があります。

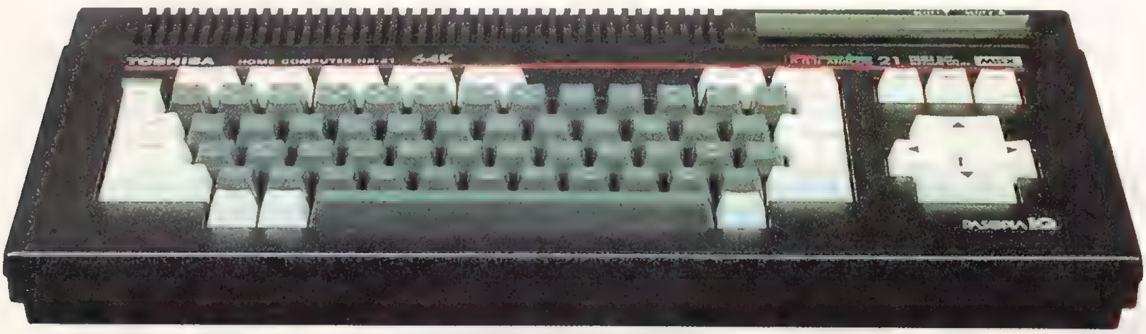
他パソコンのゲームと，よく見くらべてみるとわかるのですが，実に動きがスムーズです。

しかし，残念ながら，MSXパソコンでは，スプライトに1色しか付けられず，4以上のキャラクターをならべると，一つは消えてしまうという限界があります。

いっぺんに大量のキャラクターが登場するゲームは，あまり得意ではないのです。

しかし，ギャラガなどをプレイしてみると，たくみなプログラミングで，限界を越える効果をだしています。

なお，最近発表になった，新機能を盛り込んだMSX2対応のソフトはまだ発売されていません。スプライトも多く色数もたくさんあるのでナムコットにガンバッテもらいたいものです。



▲右上にあるのがカートリッジのスロット。機種は東芝の〝HX-21〟（価格79,800円）

◀ヤマハのYIS503Ⅱ（価格79,800円）

▲三菱のML-F12（価格64,800円）

■カタログ請求先：▶東芝＝〒105東京都港区芝浦1-1-1㈱東芝 家庭情報システム営業部「BM別冊」係▶ヤマハ＝〒430-91横浜市浜松郵便局私書箱3号ヤマハAY-X1「BM別冊」係▶三菱＝〒300-04群馬県新田郡尾島町岩松800三菱電機㈱「BM別冊」係

パックマン fox MSX

★対応パソコン：MSX
★メディア：ROMカートリッジ
★対応ジョイスティック：XE－1，その他MSX用ジョイスティック
★価格：4,500円
★発売元：(株)ナムコ/電波新聞社

1980年の夏にパックマンは登場しました。その後，業務用ゲーム機では，スーパーパックマン，パック＆パル，パックランドと，続編がだされていますが，ＭＳＸ用のゲーム・カートリッジでは，元祖パックマンしか発売されていないので残念です。

■大ヒットのヒミツ

パックマンが大ヒットした理由として，二つ考えられています。まず第一点は，それまでのビデオゲームにはなかった，かわいらしいゲームだったことでしょう。男の子しかいなかったゲーム・センターに，女の子が出入りしはじめたのは，パックマンがはしりでしょう。とくに，ラウンド・クリアすると見ることのできるデモンストレーションがうけたようです。そして第2点は，パワーエサによって，一気に攻守が逆転して，いままでおっかけられていたモンスターをやっつけることができる痛快感でしょう。この逆転のおもしろさが米国では受けたそうです。また，ぐずぐずしないで，先を読んで，安全な方向へと方向を変えていかないといけないといった点などとともに，アメリカのビジネスマンたちが好んだ要因と考えられているそうです。

フルーツ・ターゲットをのがすな！

コーヒー・ブレークのパックマン

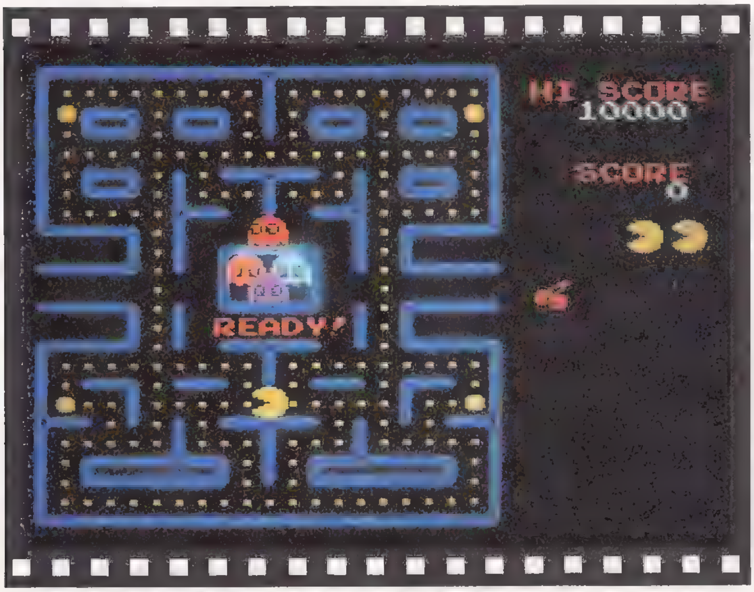
そんなパックマンという，高貴な？ゲームが手軽に家庭で楽しむことができるのです。

動き始めたらとまらないパックマンを操作して，それぞれの性格をもち，異なった動きで追いかけてくるモンスターをさけながら，迷路に並んだエサ（1個10pts）を食べていくのです。

モンスターにつかまりそうになったり，パワーエサ（1個50pts）を食べて，逆にモンスターをつかまえればいいのです。このイジケたモンスターを4匹続けてつかまえると1600点という高得点がもらえます。

各モンスターの動きが業務用機とまったく同じため，ゲーム・センターでのテクニックがそのまま使えるところも魅力です。

さあ，9,999,990点めざして，ゲーム・スタート。



☆　☆

ギャラクシアン for MSX

★対応パソコン：ＭＳＸ
★メディア：ＲＯＭカートリッジ
★対応ジョイスティック：ＸＥ－１他
　ＭＳＸ対応のもの
★価格：4,500円
★発売元：㈱ナムコ／電波新聞社

ＭＳＸ版のギャラクシアンは，1983年12月，ＭＳＸ用パソコンが発売されはじめてから，約１か月後に登場しました。

そのとき，パソコン用ソフトには一大ショックがまきおこりました。

他パソコン用のギャラクシアンや，それと似たゲームより，はるかにおもしろいのです。

ゲームの内容は，単にエイリアンの編隊からおそいかかってくるキャラクターを，左右にだけ移動できる自機のミサイルでやっつけるだけ……というもので，このパターンは，インベーダー・ゲーム以来，いわゆるスペース・ゲームとして定着していました。

■なぜおもしろいか

護衛機をつれたボス・エイリアン

迎え撃つギャラクシップ

みなさんも，一度，じっくりと研究してみるとおもしろいと思いますが，一見，ランダムにおそってくるエイリアンたちが，実は，きちんとした設定どおりの動きをしているのです。

同じように（まったく同じように）プレイしていくと，敵も同じパターーンで攻撃してきます。

毎回，ちがった攻撃をしてくると思われるのは，自分のプレイ方法が変わっているからなのです。

それでは，設定された攻撃だとつまらなくなってしまうのではないか……という疑問がおこってきますね。

もちろんプレイヤーが機械のように一定の攻撃ができれば，ゲームはパターン化してつまらなくなってしまいますが，そこは人間です。編隊飛行の800 pts を取りたくなったり，わかっているのに，つい反対方向へ逃げて弾をくらったりしてしまいます。

「ウーム残念！もう１回！」

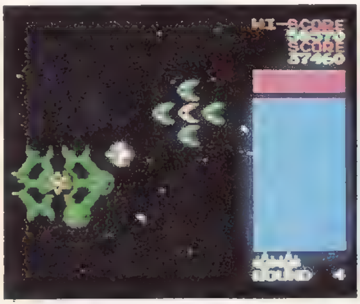
そんな気持をおこして，何回かやっていくうちに，初期のラウンドは楽にクリアできるようになります。

ところが，また，なかなかクリアできないラウンドがでてきます。そこでも「ウーム残念」からはじまる，新たなチャレンジがあるわけです。

早い話，そんなおもしろさの基本がはっきりと理解できるのがこのギャラクシアン for MSXです。ナムコのゲーム研究をしている人には一度じっくりとプレイしてもらいたいソフトです。

ボスコニアン for MSX

★対応パソコン：ＭＳＸ
★メディア：ＲＯＭカートリッジ
★対応ジョイスティック：ＸＥ－１，
　その他ＭＳＸ用ジョイスティック
★価格：4,500円
★発売元：㈱ナムコ／電波新聞社



編隊でおそってくる敵機軍

接近戦のダイゴ味！

■ 驚異の音声合成

ボスコニアンの業務用ゲーム機は，1981年の秋に発表されました

上下左右にスクロールする画面と，音声合成と，リアルさにはおどろいてしまいました。

宇宙空間に浮かぶ敵要塞(ようさい)を，レーダーで発見して破壊してゆくシューティング・ゲームです。

ラリーＸとよく似た画面構成には親しみがわきました。

■ 要塞破壊にもテクニックが

敵要塞は，中心部の核と，６基の砲台を持っていて，撃破には，その６基の砲台を全て破壊するか，中心部のシェルターが開いているときにそこを破壊するかの二とおりがあります。

高得点をあげるためには，砲台を五つこわしてから中心部を破壊するとよいでしょう。なぜなら，はじめから中心部を破壊しても，砲台の分の点数は加算されないからです。

でも，要塞の砲台を攻撃することに気をとられていると，敵の偵察機（ていさつき）が出現したり，編隊が出現します。

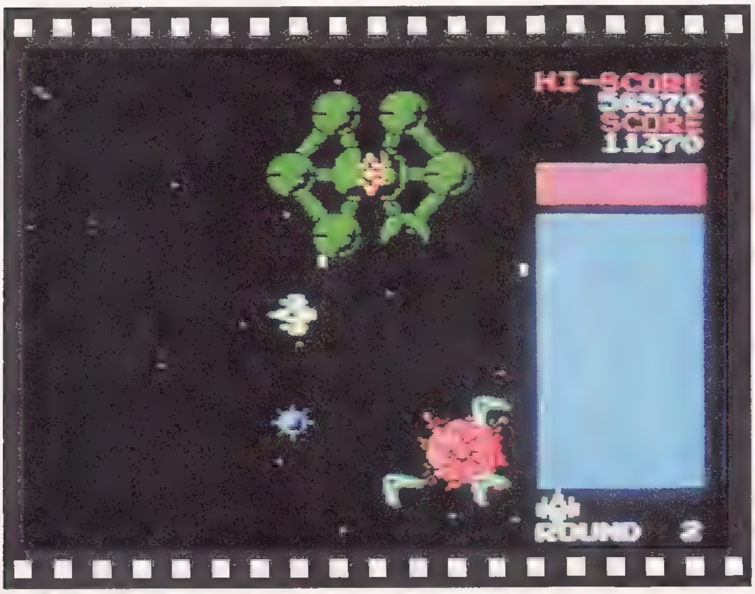
偵察機を撃ちのがすと，コンデションがＲＥＤになり，敵のいっせい攻撃がはじまりますし，編隊は赤色のリーダー機を撃つまでしつこくマイシップを追いまわしてきます。

ですから，あまり点数にこだわるのも考えものです。適当なところで，自分の力に合わせて攻撃していく必要があるようです。

このゲームのダイゴ味は，やはり，機雷の誘爆（ゆうばく）で敵をやっつけてしまうことでしょう。とくに，編隊が出現したときには，機雷を使用することによって，いとも簡単にやっつけることができます。またこのＭＳＸ用では，敵要塞をやっつけたときの画面表現がユニークです。

ＭＳＸ用で少し不満なところといえば，音だと思います。

よく観察してみると，業務用機の品の良い音が完全に再現されていないのです。パソコンの限界とはいえ，これだけはとても残念な気がしてなりません。



ギャラガ for MSX

★対応パソコン：ＭＳＸ
★メディア：ＲＯＭカートリッジ
★価格：4,500円
★対応ジョイスティック：ＸＥ－１他ＭＳＸ対応のもの
★発売元：㈱ナムコ／電波新聞社

1981年の秋に登場したギャラガは，1983年にＣＩＡが配給した，日本では東宝系で上映された「ウォーゲーム」という映画にも登場しました。

映画のストーリとは直接的な関係はなかったのですが，主人公の少年が，ハイスクール付近のゲーム・センターで，ギャラガを遊んでいたのです。確か彼はチャレンジング・ステージで，パーフェクトを取逃がしていたようですが……。

ギャラガは，発表当時，そのゲーム内容から，社内でもひんしゅくの声があったと聞いています。好評だったギャラクシアンを越えているとはいえ，一見すると確かに同じようなゲームに見えるのです。

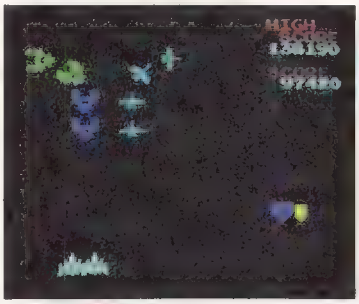
しかし，その後の人気を見ると，似て似ざる物といえると思います。ギャラガには，デュアル（合体）による攻撃力の増加，チャレンジング・ステージ，キャラクターの種類，動きの複雑さが加わっていたのですから。

合体にしても，そう簡単にできるものではないし，合体するタイミングを考えないと，自分のほうがやられやすくなるだけでした。

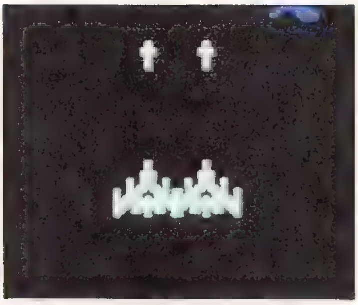
一番のヒットの理由は，やはり，あのチャレンジング・ステージの存在でしょう。

実際，合体してデュアル・ファイターになる必要性があったのは，チャレンジング・ステージがあったからこそだと思います。

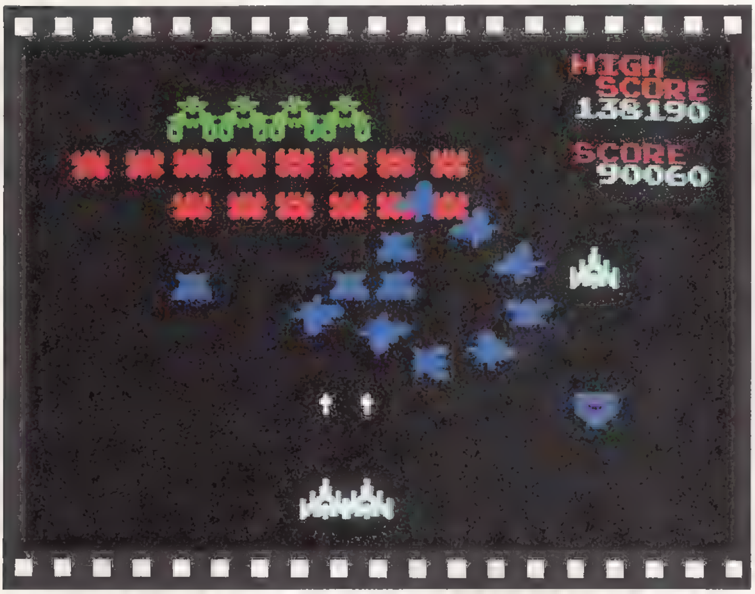
シングル・ファイターではパーフェクトはものすごく難しかったけれど，デュアル・ファイターの状態ではコースさえ覚えていると比較的簡単にパーフェクトが取れるものでした。そのため，チャレンジング・ステージでパーフェクトを取る快感を味わうために，なんとかして，デュアル・ファイターになろうとしたものでした。



華麗なるチャレンジング・ステージ



破壊力バツグンのデュアル・ファイター



■ＭＳＸ版の特徴

ＭＳＸ版は，スプライトが１色しか使えないという点で見てくれは少々悪くなっていますが，あのすばらしいサウンドや動きなどがよく再現されています。ただし，編隊が１段低く（１キャラ分）登場するので，注意してください。

ラリーX for MSX

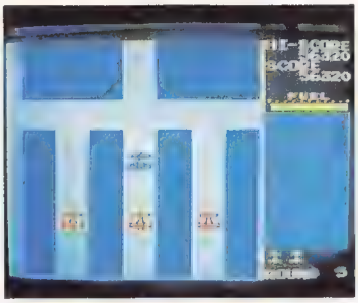
★対応パソコン：MSX
★メディア：ROMカートリッジ
★価格：4,500円
★対応ジョイスティック：XE－1他
　MSX対応のもの
★発売元：㈱ナムコ／電波新聞社

ラリーXは，パックマンと同じ年の1980年の年末に登場しました。新宿のアルタで行なわれた新発売の「ラリーX大会」は覚えている人がいるかもしれませんがゲーム・メーカーが主催したゲーム大会の第1回目だったような気がします。

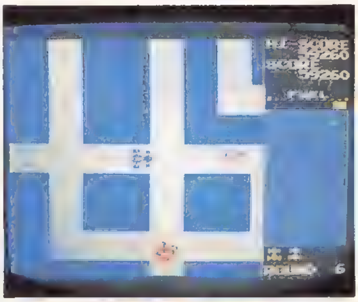
ゼビウスで話題となったスペシャル・フラッグも，もとはといえば，このラリーXのスペシャル・ポイントであることはみなさん，ご承知のことと思います。

内容は迷路に隠されたチェック・ポイントをレーダーで確認しながら，しつこく追ってくる対抗車をうまくかわしてラウンドを，クリアしていくというゲームです。

1981年には少しやさしくなった改良型NEWラリーXが出て，ベストヒット作になりました。



敵カーを背にゲーム・スタート



煙幕にスリップする敵カー

■MSX版の特徴

レーダーには，マイカーが白の点滅対抗車は赤，チェック・ポイントは黄，スペシャル・ポイントは黄色の点滅で表示されます。

チェック・ポイントはふつう，1個100pts ですが，スペシャル・ポイントを取ると後の得点が倍になります。また，チェック・ポイント中に，ラッキー・ポイントというのがあり，ここでは，燃料が補給されます。

レーダーをよく見て，うまく利用して，チェック・ポイントを有利に取っていかねばなりません。

対抗車が接近してきて，かわしきれない緊急時には，煙幕を発射すればいいのです。しかし，使いすぎは，燃料消費がはげしいのでダメです。

このソフトも，ラリーXならではの楽しいBGMが用意されています。

チャレンジング・ステージでは，しばらく対抗車があらわれません。どんどん得点をあげられますが，チャレンジング・ステージのBGMも，またまた楽しい聞きものです。

プレイの内容は，だれでも（お父さんやお母さん）にも理解できるものなので，家庭内にナムコファンを作るにはもっともよいゲームだと思います。

家庭対抗，ラリーX大会などを開いて楽しんでください。

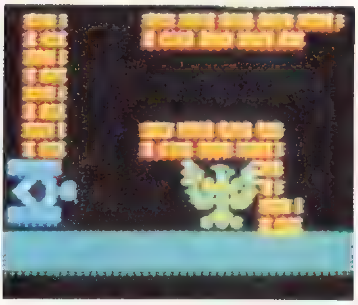
タンクバタリアン for MSX

★対応パソコン：ＭＳＸ
★メディア：ＲＯＭカートリッジ
★価格：4,500円
★対応ジョイスティック：ＸＥ－１他
　ＭＳＸ対応のもの
★発売元：㈱ナムコ／電波新聞社

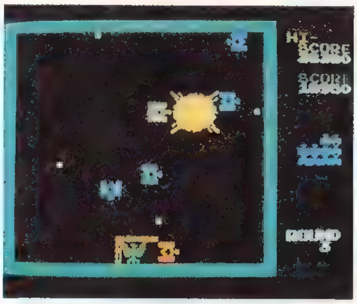
タンクバタリアンの業務用オリジナルは1980年に発売されました。迷路になった市街地で壮絶な戦いが展開されます。
敵のタンクを攻撃し，司令部を死守せねばなりません。
不気味な地響きをたてて迫りくる戦車隊の総攻撃をくいとめ，危険をおかして接近戦にもちこみ，連射砲で敵を粉砕（ふんさい）する興奮。勇気と不屈の精神が要求されます。

■ＭＳＸ版のプレイ

マイタンクを前後左右に操作して，敵戦車隊をやっつけていきます。得点は，敵の種類や方向や，敵までの距離により異なります。



司令部があぶない！



この面は出現，即撃破

司令部を攻撃するために出現してくる七色タンクを，正面から撃破することにより，マイタンクは２段階にパワーアップします。１回目で砲弾の連射が可能となり，もう１回の変身で，スーパー・タンクにパワーアップし，砲弾のスピードが速くなります。

これにより非常に有利な状態での戦闘が可能になります。この状態になっておかないと先のパターンに進んでいくと，かなり苦しくなるので，早いうちにスーパー・タンクに変身しておきましょう。

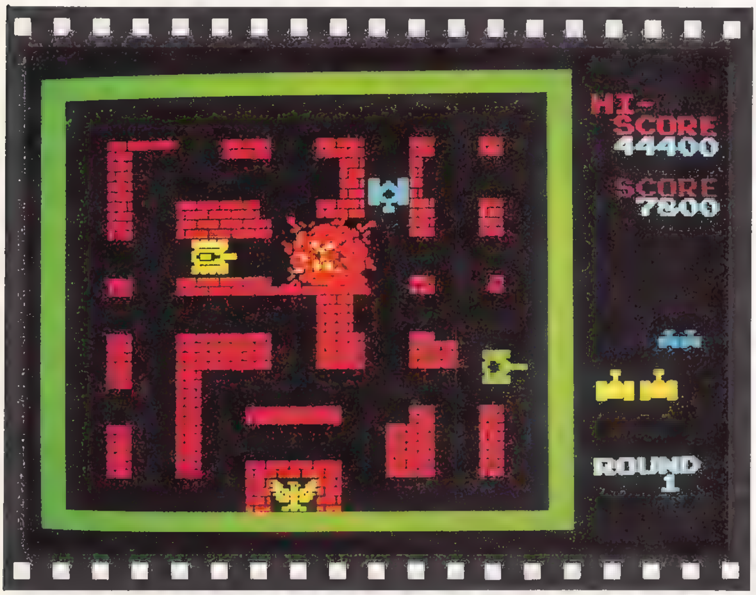
また，スーパー・タンクだと，高得点のための接近戦が楽に行なえます。砲弾のスピードが速いからです。接近戦をしないと得点の上昇は少ないので，さっさとスーパー・タンクに変身して，ガンガン接近戦にもちこむようにしてください。

タンクバタリアンを楽しめるのはＭＳＸだけでしたが，さらにいろいろな機能を加え，おもしろく現代風にアレンジした，「バトルシティ」がファミリーコンピュータ用カートリッジとして発売になりました。

サウンドや基本的なゲーム内容はいっしょですが，パワー・フィーチャーなどもあり，２プレイモードもできるようになって，原作とちがった新しいソフトにしあがっています。

くわしいことは，ファミリーコンピュータの項目を読んでください。

ナムコファンなら，両者をくらべてみるのもよいでしょう。



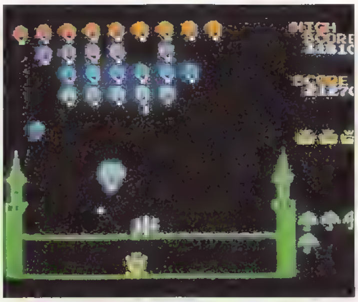
キング&バルーン for MSX

★対応パソコン：ＭＳＸ
★メディア：ＲＯＭカートリッジ
★対応ジョイスティック：ＸＥ－１他
　ＭＳＸ対応のもの
★価格：4500円
★発売元：㈱ナムコ／電波新聞社

このキング&バルーンの魅力は，「愉快(ゆかい)」そのひと言でしょう。何度敵にやられても良い点が好きだし，ゲーム内容が，明解でかつ簡単なところが印象的です。

ギャラクシアンが発売されて半年から１年くらいたった，1980年の夏ころにキング&バルーンは登場したのですが，ギャラクシアンに似ていて，かつ，ギャラクシアンにはなかったおかしさがあって，とても楽しく遊んだものでした。

お城の上にいる気球編隊が，王様をさらいに急降下してくるので，王様がさらわれないよう，砲台を持つ２人の兵士を上手にコントロールして，王様をねらう気球を撃破していきます。砲台は何回やられても無制限に新しいものが出現します。



合体風船を撃つと高得点

チャレンジング・ステージ

気球の得点は，待機中と降下中と，王様の連行中で違っていて，もちろん危険度の高い連行中の得点がいちばん高くなっています。

ですから，高得点をあげるためには，わざと王様を連行させ，それを撃ち落とすようにすればいいのですが，油断していると，気球編隊の中に逃げ込まれてしまい，王様をさらっていった気球を撃てなくなってしまうので，すばやく撃たねばなりません。

また，このゲームで注意すべきことは，ギャラクシアンと同様，メチャ射ちをしてはいけないことです。降下してくる気球をねらい撃ちするのがよいのです。一度に２発しか撃てないことに気をつけましょう。

■ＭＳＸ版の特徴

３ラウンドごとにチャレンジング・ステージがあり，１個100点の気球が40個次々と出現します。今となっては，ギャラガのチャレンジング・ステージが有名になっていますが，ＭＳＸ版のキング&バルーンのチャレンジング・ステージもなかなかです。もちろんのこと，パーフェクトで10,000pts がもらえます。

現在のところ，業務用以外でキング&バルーンを楽しめるのはＭＳＸ版だけです。基本的な動きやゲーム内容はチャレンジング・ステージ以外はオリジナルと同じです。

ワープ＆ワープ for MSX

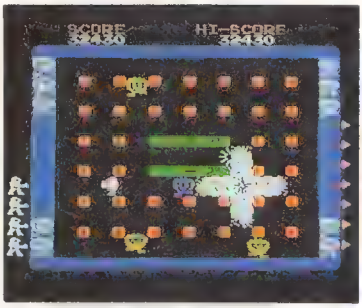
★対応パソコン：MSX
★メディア：ROMカートリッジ
★対応ジョイスティック：ＸＥ－１他
　ＭＳＸ対応のもの
★価格：4,500円
★発売元：(株)ナムコ／電波新聞社

ワープ＆ワープは，世界に誇るベストセラーのパックマンに続いて，1981年に登場した，コミカルな頭脳ゲームです。

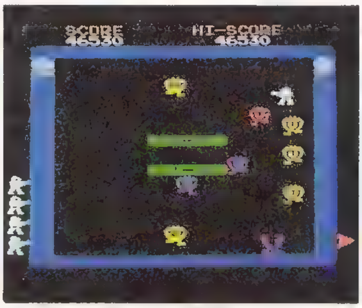
ワープ・トンネルでつながっているスペース・ワールドとメイズ・ワールドの二つの謎の空間で，ベロベロと対決します。

未知の空間で闘う冒険者であるファイターは，スペース・ワールドではリニアガンを，メイズ・ワールドでは時限爆弾を武器とします。

リニアガンは別に問題ないと思います。ただ，当り判定が小さいので気をつけないといけません。けれども，時限爆弾の使用には細心の注意が必要でしょう。時限爆弾をセットしたら，爆発するまでに，爆風のとどかない範囲に逃げないとアウトになってしまいます。



ワープするとメイズ・ワールドへ



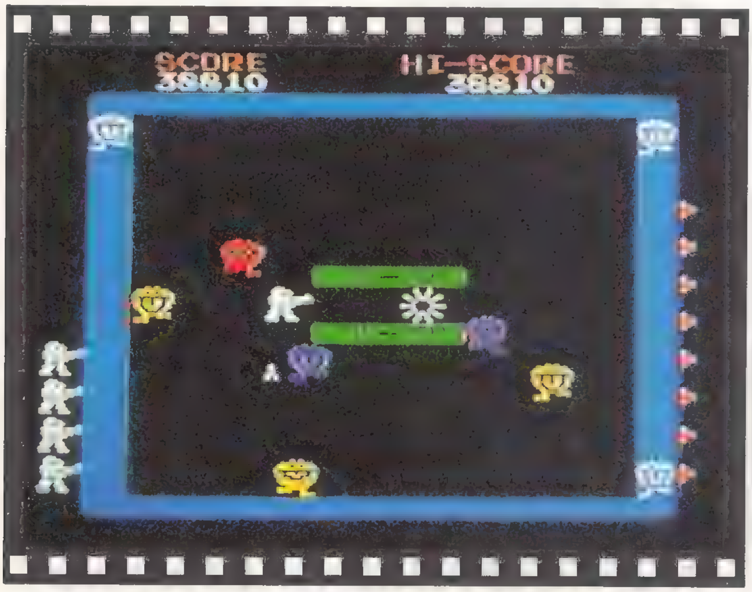
ボーナス・キャラクターを撃て

爆発までの時間は，セット時間に左右されるのですが，なるべく長い時間でセットしたほうが，爆発までの時間が長くなるので有利でしょう。

一度にまとめてベロベロをやっつけることができると，もちろん高得点が得られます。

ワープ・トンネルは，点滅している時しかワープできません。でも，点滅していないときでも，トンネルを有効に使いましょう。

つまり，上と下からの攻撃をかわすために用いるわけです。左右からの攻撃に専念できるはずです。



ベロベロは，中心部に近づくほど，得点が高くなっていきます。なるべくぎりぎりにやっつけるようにしましょう。また，同じ色のベロベロを連続で３匹やっつけると，ミステリー・ベムが出現します。ボーナス・ターゲットですから，出現したら確実にものにしましょう。

このゲームは，はじめはつまらないと思うかもしれませんが，やりこんでいくとものすごくおもしろく，楽しさがよくわかってくるので，みなさんも試してみてください。

ワープ＆ワープを楽しめるパソコンはＭＳＸだけです。

原作のイメージはそのまま受けつがれていますから，一度はプレイしてほしいソフトです。

ディグダグ for MSX

★対応パソコン：MSX,
★メディア：ROMカートリッジ
★対応ジョイスティック：XE−1他MSX対応のもの
★価格：4,500円
★発売元：(株)ナムコ／電波新聞社

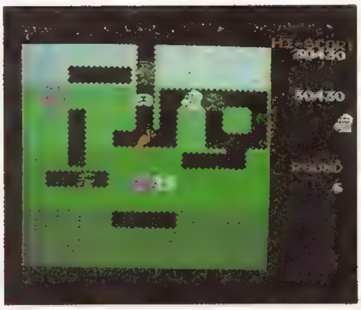
ＭＳＸバージョンのディグダグは，２人プレイができません。せっかく家でやるというのに，２人でいっしょに遊べないというのはとても残念なことです。

ＲＯＭ容量の問題もあるのでしょうが楽しくて，テクニックの奥深いゲームだけに，ここは切り捨てないでほしかったものです。

しかし，その他の内容については，1982年秋に出現した業務用機と変わりません。

上下左右に地中を掘り進み，プーカァとファイガーの２種のモンスターを退治していくのです。ポンプで敵を「プクプクポン」したり，岩の下に誘い込んで，岩石落としでまとめて殺してしまいます。

モリで一突き。プクプク，ポン


目変化とファイガーに気をつけろ

ファイガーの吐く火は，うすい壁もとおすし，モリの届く距離よりも長いので注意が必要です。

岩を２個落とすとディグダグのスタート位置に出現するベジタブル・ターゲットはボーナス得点なので，必ず取るようにしましょう。

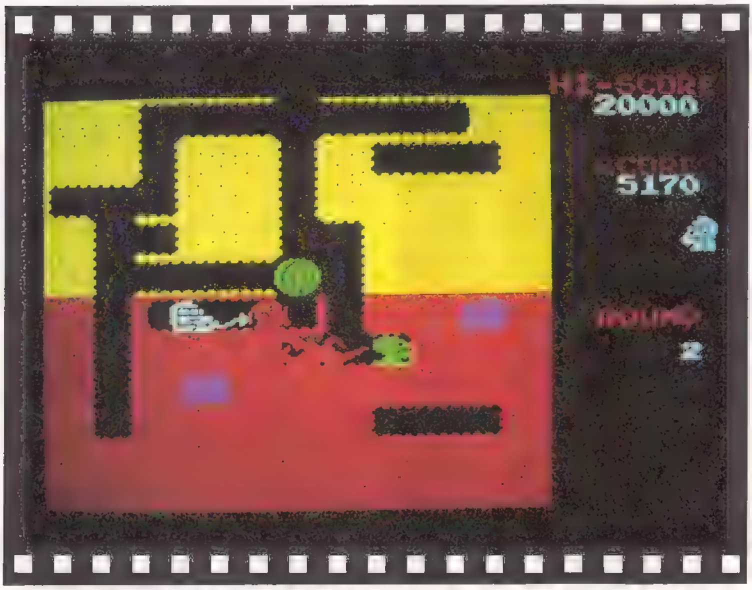
得点にこだわらない君は楽しく遊べばいいのです。慣れないうちなどは，別に戦略なんか立てることなく，思いつくまま，ディグダグを操作して，プクプクポンと岩石落としのおもしろさをゆっくりと味わうことをおすすめします。

このゲームで高得点をあげるためには，何度も何度もトライしてみて，各ラウンドごとに自分なりのクリア方法を確立することが大切です。

はじめのうちは，安全第一主義で，得点のことはあまり気にしないで，絶対に死なない方法を考えるとよいでしょう。なれてくれば，少しぐらい危険なことにも挑戦してみて，得点にこだわってみるとよいのです。

１ラウンドをクリアしたときの点数が何回やっても同じ点になるほど，やりこむ必要があるわけです。自分で，何ラウンド終了したときの点数が何点か覚えていられるくらいやりこみましょう。

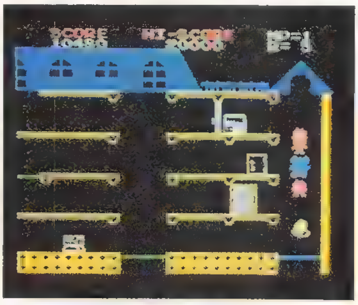
そうすることによってますます，得点が伸びていくだけでなく，ディグダグのおもしろさが増すにちがいありません。



マッピー for MSX

★対応パソコン：ＭＳＸ，
★メディア：ＲＯＭカートリッジ
★対応ジョイスティック：ＸＥ－１他
　ＭＳＸ対応のもの
★価格：4500円
★発売元：㈱ナムコ／電波新聞社

　いたずら好きのニャームコたちが品物をもっていってしまいました。正義感に燃えるマッピーの任務は，ニャームコたちからぬすまれた品物を取り返すことです。
　マッピーを操作してニャームコやミューキーズに捕まらないように，ニャームコ屋敷から品物を取り返してください。
　トランポリンで階の昇降をするのですが，上昇中に行きたい階でマッピーをその方向に向けるとその階に着地します。
　同じトランポリンでバウンドを連続するとトランポリンの色が，緑→青→黄→赤に変わり，その次には破れるので注意してください。どこかに着地すれば，緑にもどります。

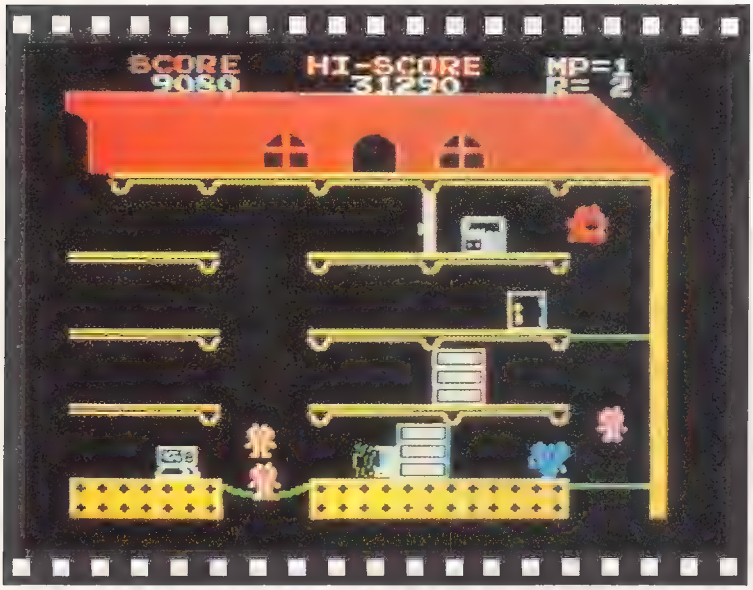


必殺，ベル落とし！

　ボタンを押すと，マッピーが向いている方向のいちばん近いドアが開閉します。ニャームコたちが近づいたときに開くと，ドアで飛ばして気絶させることができ，逃げ道が開けます。ぶ厚いドア（パワードア）を開けると衝撃波（しょうげきは）がでて敵をやっつけることができます。

ご先祖様の登場

　屋敷の中には，ベルのある屋敷があります。マッピーが触れると落ち，敵に当たると得点になります。
　同じ品物が２個ずつ屋敷内にあり，１個とるとペアのもういっぽうが点滅，これを続けて取ると得点が２倍，３倍……にアップ。また，品物にニャームコが隠れているとき，品物を取るとボーナス点がもらえます。
　ＭＳＸ版のマッピーで残念なところは，あの風船を割る，チャレンジング・ステージがないところです。
　また，ニャームコ屋敷が４階建てになってしまっている点も残念なところです。
　タテ長のオリジナル画面を，横向きにし，スプライトが４枚というハンディと，メモリ容量のハンディをさしひけば，オリジナルのおもしろさや，テクニックなどがそのまま盛り込まれているので，満足せざるを得ないことかもしれません。



★　　★

ミニゴルフ for MSX

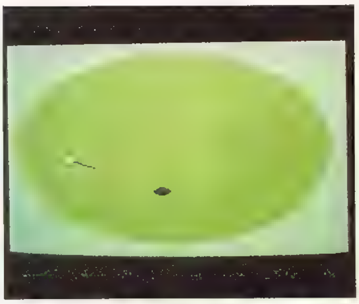
★対応パソコン：ＭＳＸ，
★メディア：ＲＯＭカートリッジ
★対応ジョイスティック：ＸＥ－１，
他　ＭＳＸ対応のもの
★価格：4500円
★発売元：㈱ナムコ／電波新聞社

ミニゴルフは，このＭＳＸ用ゲームカートリッジのみでの登場です。業務用は発売されていません。ナムコのゴルフは，これしかありません。

遊びかたは３とおり。１人用と，２人でのストローク・プレイとマッチプレイです。

ストローク・プレイとは，２人で18ホールを回り，総ストローク数（総打数）を競います。１Ｐのボールは白で，赤色のボールは２Ｐ用です。２番ホール以降は，前のホールで打数の少ないほうがオーナーとなって，先にティー・ショット（第１打）を打ちます。２打目からは，グリーンに遠いほうから打っていきます。ちゃんと１Ｐか２Ｐかを表示してくれるので，まちがうことはありません。

19ホール，パー72の本格的なコース



複雑な芝目をみせるグリーン

マッチプレイは，各ホールごとに勝ち負けを決め，勝ったホール数を競うゲームです。もちろん１Ｐが白いボール，２Ｐが赤いボールを使用しています。マッチプレイでは，ＯＫボールというのがあります。これは，グリーンに乗ったボールについて，パットしなくてもつぎの１打で入るものと，相手プレイヤーが認めることです。もちろん別にＯＫを出すことはありませんが，プレイ時間を縮めるために用いられるルールです。

ボールを飛ばすには，まず，クラブを決め，つぎに，ボールの飛び方向を決めます。

そして，インジケーターの大小により，パワーを調節します。なんと驚くことに，スライスやフック，バック・スピンもかけることができます。

■ファミリー用ゲームとしてグー

何しろ，操作手順はすべて画面に表示されますし，クラブを選んだり打つ方向はコンピュータが一応のアドバイスをしてくれます。打つ前であれば，決めなおしもできます。

ほんとうに，誰でも楽しめる親切設計のゴルフ・シミュレーションといえましょう。私も思わず18ホール一気にに遊んでしまいました。そして，前に持っていた別のゴルフのカートリッジの運命は……。

MZ-700/1200KC/1500/MZ-2000/2500で楽しめるナムコ ゲーム

シャープのＭＺシリーズ用のナムコソフトをご紹介します。

シャープのＭＺシリーズの中で，８ビットのパソコンは２系統あります。

その一つは，低価格機種のＭＺ—1500系です。

このパソコンは，古い順に書くと，ＭＺ—80ＫＣシリーズ→ＭＺ—1200シリーズ→ＭＺ— 700 シリーズ→ＭＺ—1500と，1978年から現在にいたる流れを持っています。

第１図に，その流れを示しておきます。これらは，ソフトの互換性を持たせてありますが，ＭＺ— 700 やＭＺ—1500のように性能のアップした製品対応のソフトを，それ以前の機種で使うことはできません。ＭＺ—1200以前はカラーでなかったことからも，おわかりでしょう。

ＭＺ—2000シリーズは，ＭＺ—80Ｂからスタートし，ＭＺ—2000→ＭＺ—2200へと発展し，最新の，超強力なパソコン，スーパーＭＺ〝ＭＺ—2500〟へとつながっています。

ＭＺ—1500は，クイック・ディスクという，フロッピー・ディスクに似たプログラムの入出力機能を持っています。これは，たったの８秒で，データをすべて読み取りしたり，セーブできる性能があり，メディアの価格もテープとほとんど変わらない低価格というメリットを持っています。

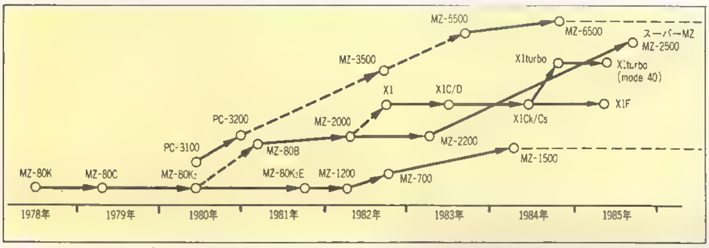
パソコン本体の価格も89,800円と手ごろで，ソフトも充実した内容のものばかりが発売されています。

いっぽう，ＭＺ—2000シリーズはナムコのゲームはパックマン１本ですが，2500対応の，すごいソフトが開発されていますので，おおいに期待してください

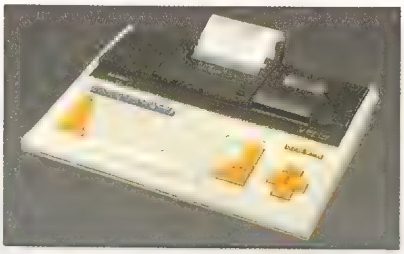
このＭＺシリーズのソフトを買うときに注意してほしいのは，古い機種では動かないものや，動いても，ＰＣＧを付けないと，きれいなグラフィックが見れないものもあるという点です。

パッケージの表示をよく調べて，まちがえないように購入してください。なお，今後の流れとしては，ＭＺ—1500または2500が中心機種となります。

▲歴史的なパソコンMZ-80K



（第１図）シャープのパソコンの系統図



▲MZ-700

▲パックマンが楽しめるMZ-2200

▲コストパフォーマンスの高いMZ-1500

■カタログ請求先：〒162東京都新宿区市谷八幡町8シャープ㈱国内産機本部「ＢＭ別冊」係

パックマン for MZ-700

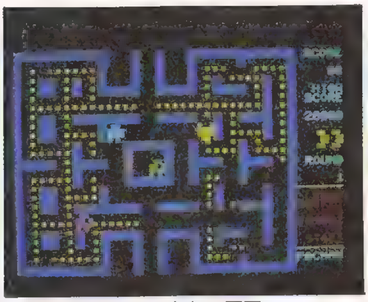
★対応機種：ＭＺ－700／1200／ＭＺ－80ＫＣ
★メディア：テープ
★対応周辺機器：ＭＺ用ＰＣＧ
★価格：3000円
★発売元：電波新聞社

ＭＺ－700，1200，80ＫＣ用のパックマンは，ナムコの許諾(きょだく)を得て，電波新聞社が制作したものです。

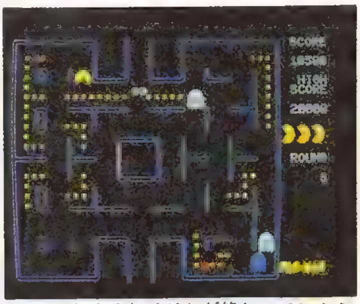
テープをロードして驚いてはいけません。これでもれっきとしたパックマンです。

パックマンが，ピザを切りとった形をしていないのが，とても残念ですけれど，ゲームそのものはきちんと再現されています。

確かに，ＭＺ－1200の場合は，単色モニターなので，モンスターとパックマンの区別がつきにくいので，たいへんです。けれども，オモシロイものはオモシロイので楽しむ価値は十二分にあると思います。また，この風がわりな形をしたパックマンも，プレイしていると可愛らしく思えます。



ＰＣＧなしの画面



もたもたするとイジケが終わってしまう

どうしても，業務用オリジナルのグラフィックを楽しみたいという人は，ＰＣＧを増設してください。そうすると，かなり質のよいグラフィックに変身し，より一層楽しめるようになります。

ＭＺ－700や1200などは，いろいろなキャラクターを表現する機能を本体自身は持っていません。

画面に表示できるのは，あらかじめ用意されている英字や数字や，いくつかのパターンにすぎません。

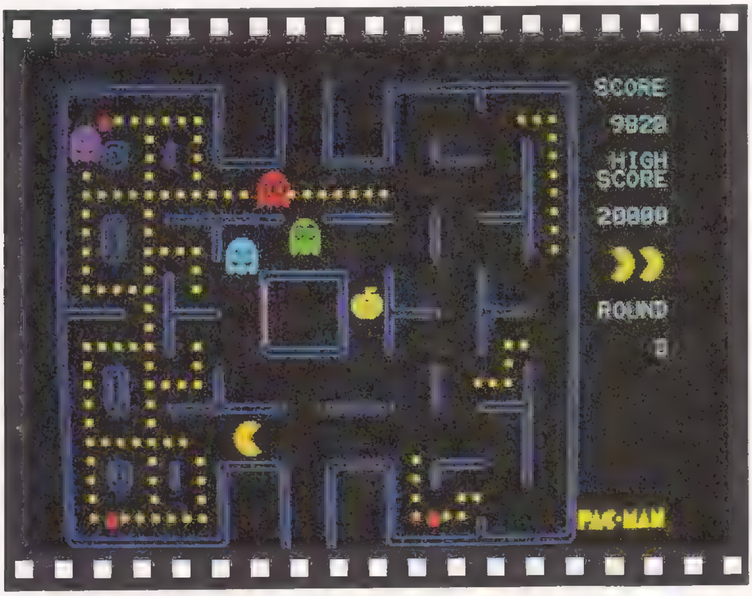
このソフトは，それらのパターンや文字の中から使えそうなものをたくみに組合わせ，ゲームの画面らしくしあげているのです。

ＰＣＧというのは，プログラマブル・キャラクタ・ジェネレータのことでこれは自分で好みのキャラクターを作ることのできる外付けボード（基板）なのです。

また，このソフトには，ＰＣＧを持っている人のために，パックマンなどのキャラクターを表現できるデータを持ったプログラムも入っていますから，ＰＣＧさえあれば，かなりリアルなパックマンが楽しめるというわけです。

ＰＣＧは，〒101 東京都千代田区神田須田町２－６－５　ＯＳ '85ビルにあるＨＡＬ研究所（☎03－252－8675）から発売されています。

このソフトはキャラクターに問題はありますが，スピード等は十分です。



ギャラクシアン for MZ-700/1200

★対応機種：ＭＺ－700／1200
★メディア：テープ
★価格：3000円
★発売元：電波新聞社

ＭＺ－700，1200用のギャラクシアンは，ナムコの許諾(きょだく)を得て，電波新聞社が制作したものです。

テープをロードしておどろいてしまう人がいるかもしれません。プレイヤーであるギャラクシップがとても変わっています。Ｉと＃とＡを組合わせてマイシップを表現するなんて，ちょっとやそっとでは考えつかないことだと思います。

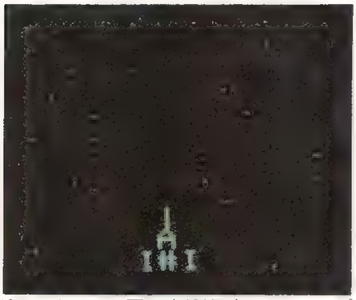
こういうふうに工夫して，他の所に容量をまわしてしまうなんて，なかなか心憎いことですね。確かに，こういうことをしないとプログラム容量がおさまらなかったのでしょう。

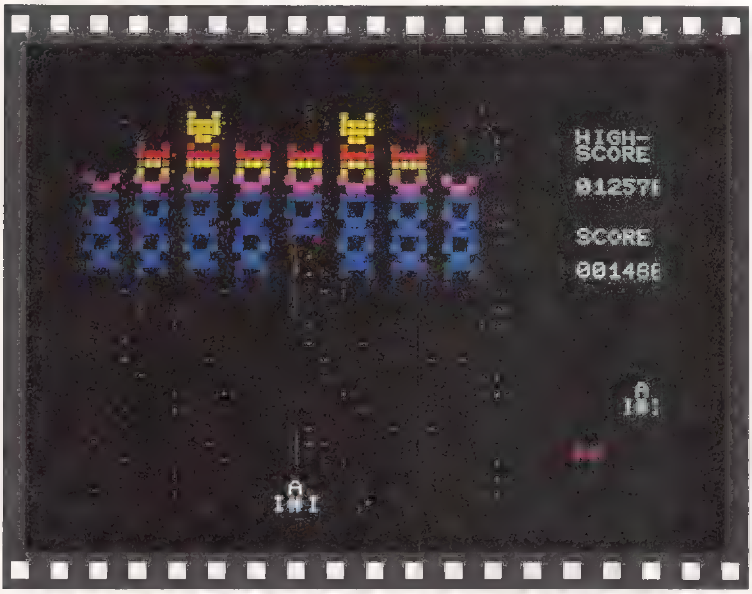
エリイアンたちの動きも少しぎこちなく思われます。また，編隊を組んでいるときはエリイアンらしくみえるのですが，攻撃中などはエイリアンらしくみえないこともあるようです。

ＭＺ－700の器で，よくここまでガンバッてくれましたといいたくなるこのギャラクシアンは，ＭＺ－80シリーズでは使用できませんので注意してください。

音は，ビープ音（ピーピー音）で少しさびしいのですが，ハード（パソコン）のほうに機能の限界があるのですから，いたしかたがないことだといえましょう。

最上段の黄色がボス・エイリアン


ギャラクシアン軍の攻撃機ギャラクシップ



パックマンfor ＭＺ－700のところでもお話ししたように，このシリーズには，自由にキャラクターを画面に描かすことのできる機能がありません。

ちょうど，ＰＣ－8001のＮモードと同じようなもので，プログラマーは工夫と苦労をかさねてゲームを制作したものでした。

このＭＺ－1200とかＭＺ－700，古くはＭＺ－80ＫＣは一つのシリーズで現在のＭＺ－1500につながっているパソコンです。

ＭＺシリーズは，本体にカセット・データ・レコーダとモニターが内蔵されており，コスト・パフォーマンスの高いパソコンとして一世をふうびしました。

パソコン・ゲームの原点ともいえるギャラクシアンのＭＺ版は，実はＸ１ゼビウスや，9801ギャラガ，8001ゼビウスで有名なな・に・わさんの初期作品だったのです。

マッピー for MZ-700

★対応機種：：MZ－700／1200／MZ－80KC
★メディア：テープ
★価格：3000円
★発売元：電波新聞社

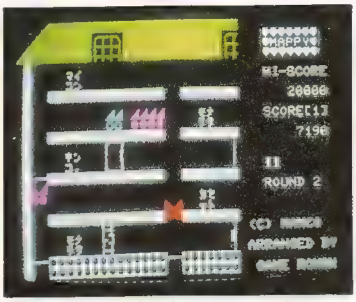
MZ－700，1200用のマッピーは，ナムコの許諾(きょだく)を得て，電波新聞社が制作したものです。

MZ－80KCでも使えます。

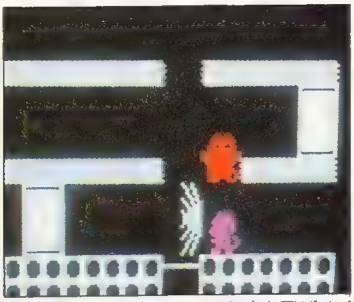
まあ，このくらいの機種になると，業務用オリジナルとのちがいを指摘するのはナンセンスで，よく，強引にゲームを作ったものだと評価すべきでしょう。

画面を見ておどろくことは，どれがマッピーで，どれがニャームコで，どれがミューキーズなのかがわかりにくいのです。MZ－700の場合は，カラーモニターなので，判別がつきやすいのですが，MZ－1200の場合は，もう涙ものです。単色モニターなので，わかりにくいことうけあいです。

また，屋敷にある盗品がものすごいのです。絵ではなくて，字で表現されているのです。この画面を見たときには独得の感激をしました。



PCGを使わないキャラクタ

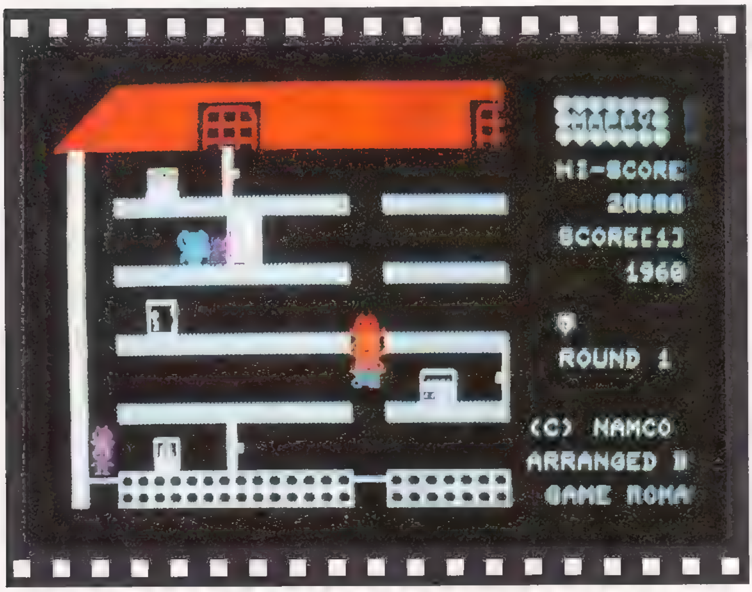

パワー・ドアでニャームコを吹き飛ばせ！

他のパソコンや，業務用オリジナルで絶対的な自信をもつ人は，一度どこかで，このMZ－700版をプレイしてみてください。

このソフトにも，PCG（プログラム・キャラクタ・ジェネレータ）対応のデータが入ったプログラムが用意されています。

PCGを使うと，マッピーやニャームコ，ミューキーのかわいらしいキャラクターがあらわれます。

このソフトは，ぜったいにPCGを追加して楽しむべきものでしょう。



現在のように，いろいろなグラフィック機能や，サウンドをだせるシンセサイザーなどが入っているパソコンを使って，ナムコのゲームを再現するのと，このように，ほんとうに限られた機能を，工夫とヒラメキによって使いこなして制作するソフトでは，しあがりにおいて，大きなちがいがあるのはトーゼンです。

しかし，パソコン・ソフトのプログラミングという作業の中には，多かれ少なかれ，機械の弱点をソフト（プログラマーの頭）でおぎなう作業がともなうわけです。

業務用のオリジナル・ゲームにどこまでせまれるか，また越えられるか，……そんなテーマを追っているのがパソコン・ソフトです。

パックマン for MZ-1500

★対応パソコン：ＭＺ−1500
★メディア：クイック・ディスク
★価格：4300円
★発売元：電波新聞社

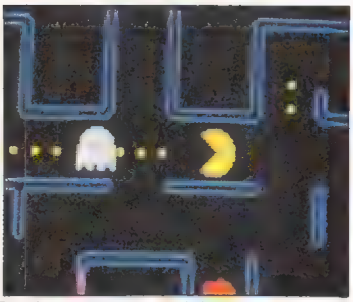
ＭＺ−1500用のパックマンは，ナムコの許諾(きょだく)を得て，電波新聞社が制作したものです。

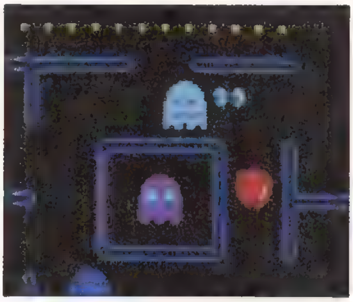
クイック・ディスク(ＱＤ)方式なので，ロードが簡単です。フロッピー・ディスクのパソコンがつい欲しくなってしまう感触といったところでしょう。少ない投資でこの感覚を味わえるのですから，僕はＱＤを考えだした人を尊敬してしまいます。

やはり，横モニターですから，パックマンの迷路も横向きです。フルーツ・ターゲットも，モンスターの巣の下には出現せず，右側に出現します。

他は，業務用オリジナルとほとんど同じといってよいでしょう。

モンスターが追いかけてくるようすもそっくりだし，グラフィックもパソコン版という言葉があてはまらないくらいにすぐれているし，なんといってもサウンドがよいことは，全体を盛りあげてくれます。


早く追いかけないと目変化が終わってしまう


巣からでようとするピンキー

ＭＺ−1500は，ＭＺ−80ＫＣ，ＭＺ−1200→ＭＺ−700につながるパソコンで，ＣＰＵにはＺ−80を使い，オペレーション・システムを外部からロードするクリーン・コンピュータです。

このシリーズは，すべてデータの入出力用のマシン（データ・レコーダ）を内蔵している特徴があります。

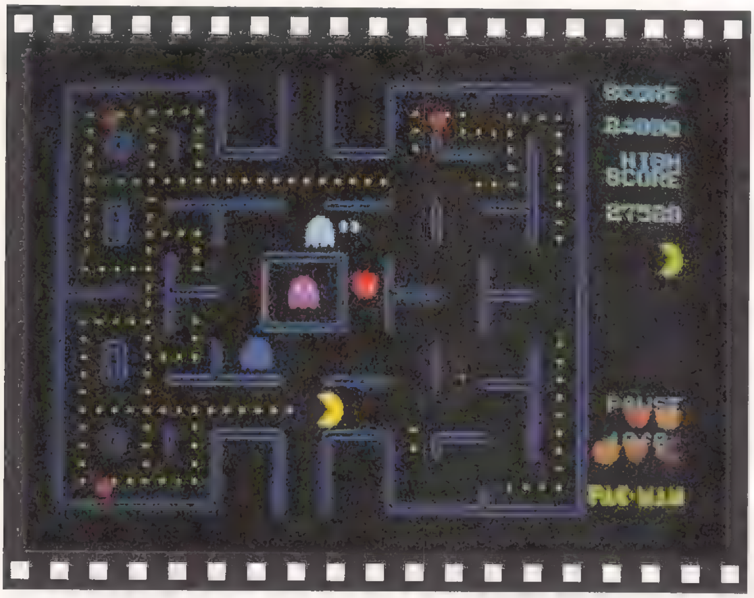
1500では，約８秒で片面32Ｋバイトのデータを入出力できるクイック・ディスクを使っています。

クイック・ディスクは，フロッピー・ディスクにくらべると，メディアの価格が安く，テープと変わらない手ごろさです。

1500には，これまでこのシリーズの弱点とされていた，カラーや，キャラクターを自由に作れるキャラクタ・ジェネレータ，そして一気に六重和音をステレオでだせるサウンド機能が強化され，同シリーズとは思えないほど，表現力の豊かなソフトが制作できるすばらしいマシンに生まれ変わりました。

パックマン for ＭＺ−1500に対する評価はけしてオーバーではなく，ユーザーを十分満足させてくれるしあがりになっています。

ハードとソフトは車の両輪といいますが，ＭＺシリーズの，ソフトはそれを証明しています。



ギャラガ for MZ-1500

★対応パソコン：ＭＺ－1500
★メディア：クイック・ディスク
★価格：4500円
★発売元：電波新聞社

ＭＺ－1500用のギャラガは，ナムコの許諾（きょだく）を得た電波新聞社が制作したものです。

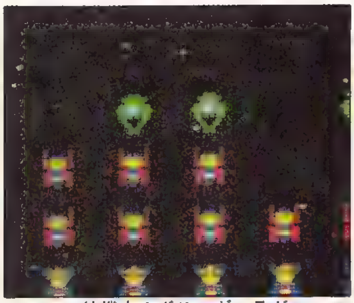
ここで，ＭＺ－1500の特徴をあげてみると，まず第１にＱＤ（クイック・ディスク）を搭載しているので，ゲームをロードさせるのも，カセット・テープのようにまどろっこしくありません。

そして，サウンド機能が充実しているので，６重和音のステレオ・サウンドをＢＧＭにしてゲームを楽しむことができます。

そのうえ，グラフィク表現がきわだっています。

ですから，数多くあるパソコンの中でもＭＺ－1500は質の高いゲームソフトを楽しむことができる隠れた名機といえましょう。

モミジが出現するチャレンジング・ステージ



待機中のボス・ギャラガ

そのＭＺ－1500用のソフトのなかでもひときわ目立つ存在なのが，このナムコオリジナルゲームシリーズなのです。このすばらしい，ＭＺ－1500の性能を120％引き出しています。

特に！このソフトは，はっきりいってＰＣ－9801版顔負けのできばえでしょう。サウンド・ボードの載っていない98版よりは，絶対にこのＭＺ－1500版のほうが，ギャラガをより白熱して楽しむことができるはずです。

ＭＺ－1500本体のオーディオ端子をステレオに連結してみると，もうそこは興奮のルツボと化すことまちがいなしのおすすめソフトです。

プログラムの開発にあたっては，このソフトも工夫がこらされています。

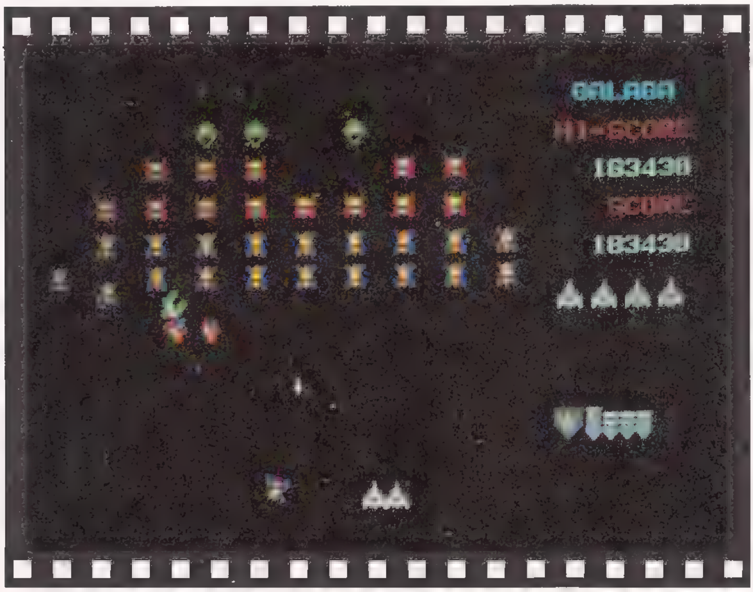
まず，スピードを確保するために，キャラクターの大きさ（ドット数）を少なくしています。

おかげで，あの流れるようなスピードが実現されているそうです。

また，感動のサウンドですが，このサウンドだけに２か月いっぱいかけたということです。

いろいろな音が重なる部分には，六重和音というハードの機能をうまく使い，とぎれることのないサウンド・エフェクト（音の効果）をプログラミングすることに成功しています。

パソコン・ソフトが大好きだという人は，めいっぱいボリウムを上げて，ギャラガ for ＭＺ－1500をプレイしてみてください。



ラリーX for MZ-1500

★対応パソコン：ＭＺ－1500
★メディア：クイック・ディスク
★価格：4300円
★発売元：電波新聞社

ＭＺ－1500用のラリーＸは，ナムコの許諾(きょだく)を得て，電波新聞社が制作したものです。

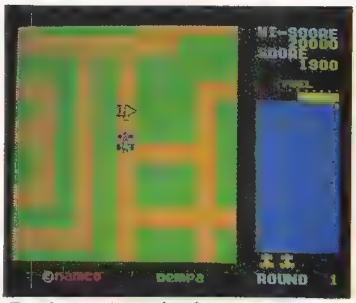
迷路が角ばっています。その角ばった迷路を直角に曲がることをくり返して，迷路内に隠されたチェック・ポイントを通過していきます。レーダーをたよりに，対抗車の妨害をさけながら，あぶなくなったら煙幕(えんまく)を使用して敵をふり切ります。

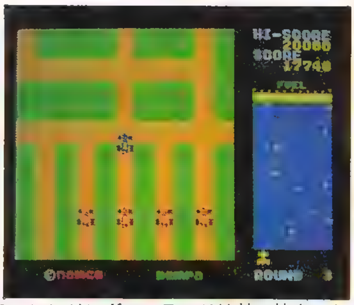
ＭＺ－1500版では，チェック・ポイントの旗が黒くふちどりされているのが特徴です。プレイするには，そのふちどりがありがたく思われます。

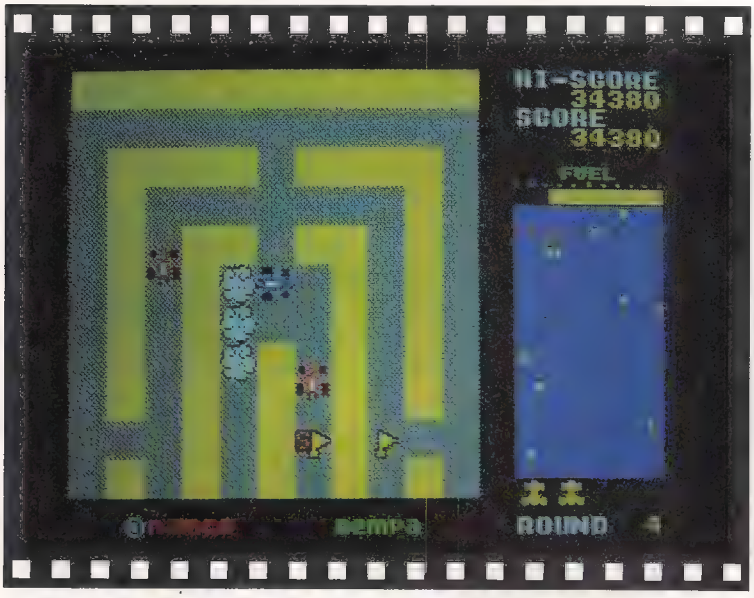
なにしろ，とてもはっきりと見えるのです。

プレイしているときは，マイカーだけでなく画面全体を見たいので，チェック・ポイントに黒ぶちがしてあると，視野の中で，どこにあるのか浮かびあがってきます。

コースの読み，素早い判断が要求されるゲームだけに，ＭＺ－1500版にほどこされたこの工夫は，プレイするのに大助かりで，得点も伸びることでしょう。


ラッキー・チェック・ポイントは早めに！


チャレンジング・ステージは敵の妨害はない



このソフトもＭＺ－1500の特徴を上手に利用しています。

ラリーＸには欠かすことのできないＢＧＭは，六重和音のＭＺ－1500にとってはお手のものです。

また，キャラクターは，ＰＣＧをうまく利用してかなり美しくしあがっています。

ＰＣＧは，このような市販ソフトだけでなく，自分でプログラミングをするときにも使えます。

早い話，ユーザーが作りたいかたちを，ドット単位で作り，それを文字としてパソコンにおぼえさせて，必要なときに，必要な場所へ表示させるようにすればよいわけです。

自分で作って，ＭＺ－1500におぼえさせられるキャラクタの数は，全部で1024個もありますから，たいていのことはやってのけてくれます。

なお，このラリーＸにも，チャレンジング・ステージや，スペシャル・フラッグ，ラッキー・チェック・ポイントなど，オリジナルとまったく同じゲーム・フィーチャーがプログラミングされています。

ディグダグ for MZ-1500

★対応パソコン：ＭＺ－1500
★メディア：クイック・ディスク
★価格：4300円
★発売元：電波新聞社

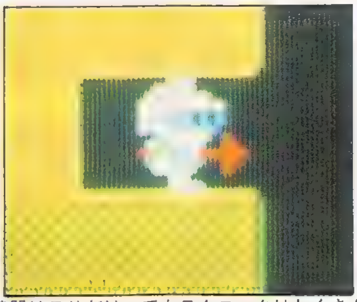
ＭＺ－1500用のディグダクは，電波新聞社が，業務用オリジナルをもとにして，ナムコの許諾(きょだく)を得て制作したものです。

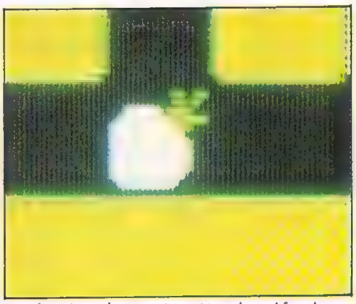
コスト・パフォーマンスにすぐれているＭＺ－1500。その優秀なハードウェアをたくみに利用した〝ディグダグ″は，やはり優秀なソフトウェアといえましょう。

グラフィックにしても，プーカァやファイガーの顔の細部まで美しく表現されているのでオドロキです。

プレイしてみて，他のパソコン版と少しちがう点は，地中全体が大きく感じることです。よく注意して見てみると，どうもキャラクターが少し小さ目になっているようです。

小さくなっているおかげで，地中とキャラクターが重なることがなくなり，とてもキャラクターが見やすく，はっきりしています。


武器はモリだけ。でもテクニックはたくさん


ボーナス点のフルーツ・ターゲット

気になった点は，当たり判定が大きいことです。当たり判定が，キャラクター単位で行なわれることはしかたないのですが，小さいキャラクターの周囲２ドットくらいまでが，当たり判定にかかわってくるのです。

ですから，少しズレたくらいとか，危ないなと思ったときは必ずアウトになってしまうのです。

電波新聞社でプログラミングしたパソコン用のソフトは，ナムコの開発部に持ち込まれ，いろいろなチェックを受けます。

ナムコの開発部では，ナムコの名をけがすようなそまつな内容だと

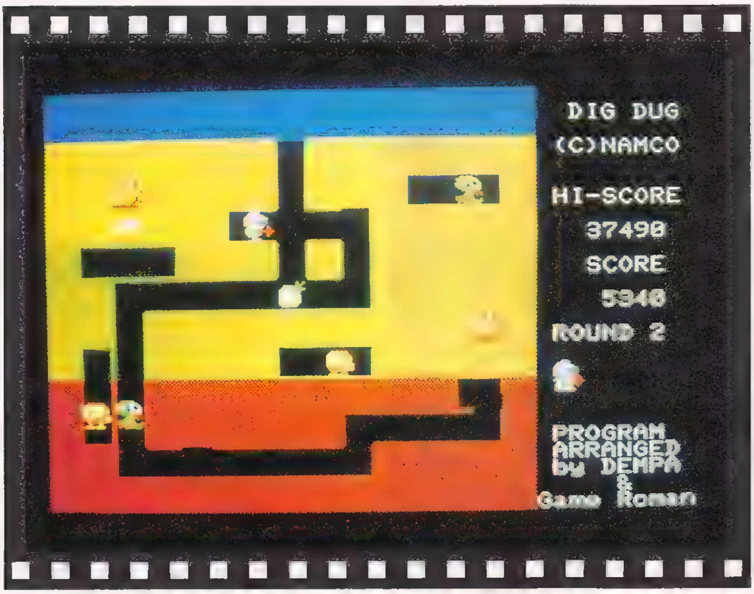
「はっきりいって，これはゴミですね。もう１回やりなおしてください！」

と冷たく言うそうです（**証言者：なにわ**）。

メゲずにガンバッて発売にこぎつけたのが，ナムコ・シリーズのソフトということです。

さて，このディグダグ。開発部のみなさんにも，すごく評判がよかったそうで，いつもは，けしてほめたことのないM氏が「いやあ，ハマりました。お昼休み，いつも遊んじゃうんですもの……」といったとか。

たしかに，ディグダグのリアル・タイム＋思考ゲームとしての持味を十分に持った作品にしあがっています。



マッピー for MZ-1500

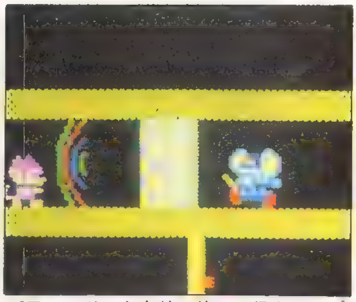
★対応パソコン：ＭＺ－1500
★メディア：クイック・ディスク
★価格：4300円
★発売元：電波新聞社

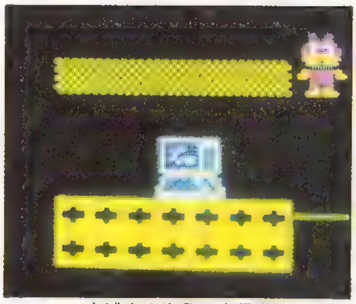
ＭＺ－1500用のマッピーは，ナムコの許諾(きょだく)を得た電波新聞社が制作したものです。

一見してみると，ニャームコ屋敷が貧弱そうな感じです。色がベタッというふうになっていて，細かく色分けされていないのです。

しかし，キャラクターはたいへん美しく描かれています。マッピーにしてもニャームコにしても，屋敷内の盗品にしても，実にていねい，という感じです。

屋敷は５階建てに省略されてはいるものの，プレイしてみた感じは，業務用オリジナルの雰囲気を，少しもそこなっている感じがしません。特に，サウンドがとてもよいので，盛りあがってしまいます。


パワー・ドアを有効に使って得点アップ


点滅する盗品は高得点

ビデオゲームは，グラフィックも重要な要素ですが，サウンドもまた，重要なポイントです。その点，ＭＺ－1500は，恵まれているので，ゲームにはもってこいのハードということになりそうです。

マッピーのソフトは，プログラミングするときに，なかなかたいへんなところがあります。

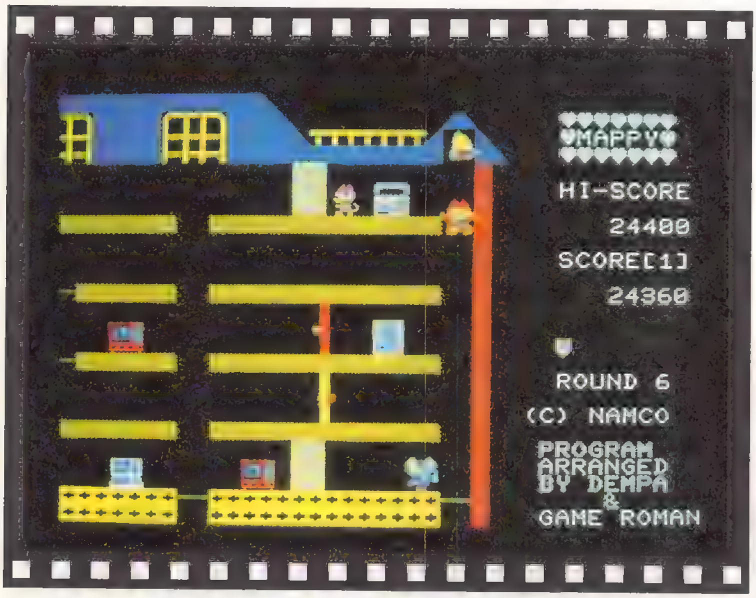
それは，左右に画面がスクロールする点です。業務用のゲーム基板には，もちろんＣＰＵが使われており，その設計はマッピー専用のパソコンといってもよいわけです。

ＣＰＵの持つ能力の中から，画面のスクロールを選びスムーズにゲーム展開ができるように設計されています。

いっぽうパソコンは，もともと，文字などを表示して計算させたりすることが目的ですから，画面をタテにスクロールできても，横にスクロールさせることは，設計するときにまったく考えられていないわけです。

そういうハードを，うまく使ってマッピーを乗せるわけですから，中にはぜったいに，マッピーのソフトができないパソコンもあります。

シャープから発売になったＭＺ－2500は，タテもヨコもスクロールが楽にできるようになっている，新しい発想のパソコンです。電波新聞社では，すでにＭＺ－2500版のマッピーを制作しています。1500版を越える，すごいソフトができあがりそうです。



パックマン for MZ-2000/2200/2500

★対応機種：ＭＺ－2000／2200／2500
★メディア：テープ
★価格：3500円
★発売元：電波新聞社

ＭＺ－2200，ＭＺ－2000用のパックマンは，ナムコの許諾（きょだく）を得て，電波新聞社が制作したものです。もちろん，テープ版のみです。

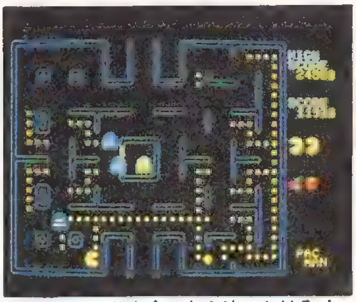
ゲームをするためには，まずBASICをロードしてから，プログラムのテープをロードします。

ルールは，業務用オリジナルとまったく同じですが，パックマンの迷路は，モニターの関係上，横向きになってしまっています。

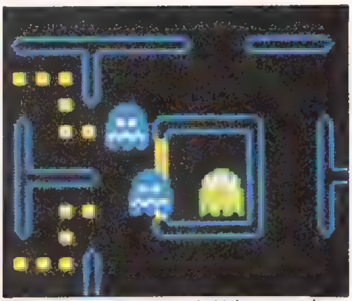
画面右部には，上から，ハイスコア，スコア，残りパックマン数，クリア面数が表示されます。

２人で得点を競いながら楽しむことは残念ながらできません。

４匹の性格のちがうモンスターをさけながら、迷路に並んだエサを食べていくだけのゲームです。



パワー・エサを食べたら追っかけろ！



巣をでたところで，いじけたモンスター

モンスターの追撃はなかなかするどいですが，追い込まれたからといってあきらめることはありません。なんとか生き延びていれば，ある一定時間たつと４すみにちらばっていく性質があるからです。

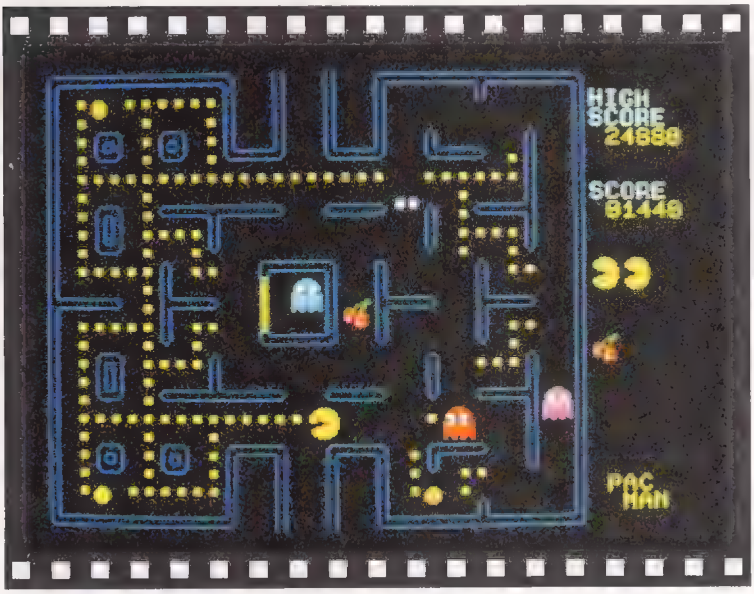
そういう習性をうまく利用しながら，パワーエサでパワーアップして，モンスターをやっつけることにより，点数を延ばしていってください。モンスターの巣の下に現われる色々なフルーツ・ターゲットは，必ず取るように心がけましょう。

ＭＺ－2000シリーズは高速性能が高いので，なかなかよいできあがりのソフトです。

新しく発売になるＭＺ－2500では，モードをＭＺ－2000／2200バージョンにしてプレイします。

ＭＺ－2500は現在考えられる最高性能の８ビット・マシーンなので電波新聞社のマイコンソフト開発室では2500専用のよりすぐれた内容のソフトを開発中とのことです。

これまで，2000バージョンのナムコソフトは，ほとんど発売されていませんでしたが，2500の登場で，かなりクオリティの高いソフトを作れる可能性がでてきたため，おおいに期待したいと思います。



☆　☆

PC-6001/8001/8801/9801で楽しめるナムコゲーム

ＮＥＣから発売されているパソコンには，みんなＰＣという型番がつけられています。シリーズ的に分けると，ＰＣ—6000シリーズ，ＰＣ—8000シリーズ，ＰＣ—8801シリーズ，ＰＣ—9801シリーズがあり，どのシリーズでも多い少ないの差はありますが，ナムコのゲームを楽しむことができます。

★ＰＣ—6000シリーズ

もっとも低価格のシリーズで，ＰＣ—6001→ＰＣ—6001ｍｋII→ＰＣ—6001ｍｋIIＳＲと，グレード・アップしてきました。

3.5インチのフロッピー内蔵型もあり，ＰＣ—6601→ＰＣ—6601ＳＲの２機種があります。

最新のＰＣ—6001ｍｋIIＳＲは価格89,800円，ＰＣ—6601ＳＲは価格15,5000円となっています。

★ＰＣ—8000シリーズ

ＰＣ—8001→ＰＣ—8001ｍｋII→ＰＣ—8001ｍｋIIＳＲとグレード・アップしてきた機種です。

ＭＺ—80ｋＣシリーズと共に，日本のパソコン界を開拓した，歴史的な名機です。最新のＰＣ—8001ｍｋIIＳＲ（価格108,000円）では，画面を２枚持ち，ＦＭ音源付きのシンセサイザーでグーンと性能もアップされ，すばらしいソフトが続々発売されるようになりました。

★ＰＣ—8800シリーズ

このシリーズはＰＣ—8801→ＰＣ—8801ｍｋII，ＰＣ—8801ｍｋIIＳＲと，発展してきた機種で，発売されたころは，ビジネス向きという感じでしたがつぎつぎに，よいソフトが発売になりアドベンチャー・ゲームなどを中心に大量のソフトをほこっています。

最新バージョンのＰＣ—8801ｍｋIIＳＲは５インチ・フロッピー・ディスク１機付きで213,000円です。

★ＰＣ 9801シリーズ

16ビットの本格的ビジネスに使われる高機能を持つパソコンです。シリーズもたくさんあり，フロッピー・ディスクの記憶容量や，機能などで，好みのものが選べるようになっています。

これまでは，ビジネス中心ということで，サウンドや，ジョイスティックなどが用意されていませんでしたが，ＰＣ—9801Ｕ（価格253,000円）ではオプションにより，どちらも使用可能となりました。

★モードやページに注意しよう

ＮＥＣパソコンの各シリーズは，基本的に，グレード・アップしても，それまでのソフトが使えるように，いくつかのモードを持っています。

また，画面構成を変える〝ページ〟をいくつか持っているものもあり，１台でも，いろいろな性能を使い分けることができるのです。

ソフトをロードするときには，モードとページを確実に合わさなければなりません

とりあつかい説明書に書いてあるとおりに設定してください。なお，ＳＲ専用というソフトは，ＳＲ以外では動きません。

▲PC-8801mkII SR

▲PC-6601SR

▲PC-8001mkII SR

▲PC-9801Vm

■カタログ請求先：〒108東京都港区三田3-14 10日本電気インフォメーションセンター「ＢＭ別冊」係

パックマン for PC-6001mkII/SRシリーズ

★対応機種：PC-6001 mk II／6601／6001 mk II SR／6601 SR
★メディア：テープ
★対応ジョイスティック：ＸＥ－１，その他，PC-6001対応ジョイスティック
★価格：3,000円
★発売元：電波新聞社

ＰＣ－6001シリーズ，ＰＣ－6601シリーズ用のパックマンは，ナムコの許諾（きょだく）を得て，電波新聞社が制作したものです。

テープ版のみで，パッケージには，ＰＣ－6001 mk II，ＰＣ－6601用と表示されていますが，ＰＣ－6001 mk II SRとＰＣ－6601SRにも使用できます。

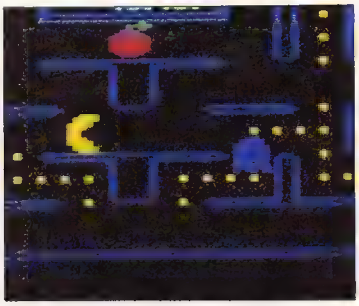
ロード方法は，パソコンにモードがたくさんあるため，少々めんどうですが，だれにもできます。うまくできるよう早く慣れてください。

もちろんルールは，業務用オリジナルとまったく同じです。

迷路に並んだ1ドット10ptsのエサを，モンスターの追撃をうまくかわして食べていくゲームです。

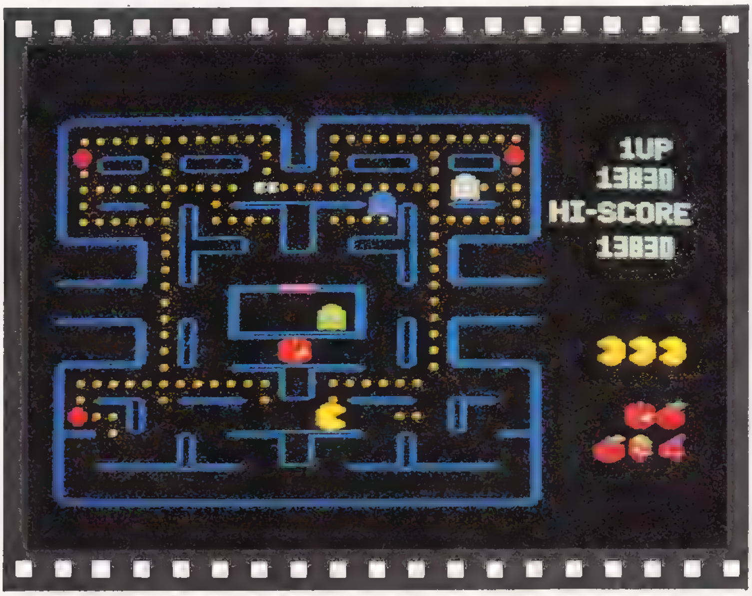
モンスターたちに追いこまれたら，50ptsのパワーエサを食べると良いのです。一気に立場が逆転してモンスターをやっつけることができます。上手に引きよせてから，４匹のモンスターに連続してかみつくと得点がイッキにＵＰします。

PC-60パックマンのタイトル画面


イジケモンスターにまっしぐら

また，そのほかに，モンスターの巣の下には，フルーツ・ターゲットが出現するので，必ず取るようにするとよいでしょう。最高5000ptsまでのボーナス得点を得ることができます。

パソコンのモニターは横長のため，パックマンの迷路が少しばかり，おしつぶされた感じでひらべったくなっていて，画面右部に，上から，スコア，ハイスコア，残りパックマン数，クリア面数が表示されます。残念なことに，２人で得点を競いあいながらプレイすることはできないようになっています。



このソフトは1983年に発売されたもので，当時としては，かなりオリジナルのおもしろさを忠実にとらえたものとして人気を得てきました。

ゲームをパソコンに移植する作業の中で，一番問題になるのはキャラクターの動きとスピード，そして重ね合わさったキャラクターの処理方法の三つです。

もちろんこの他にもサウンドや，キャラクターの色，なども重要なポイントです。

そのためには，一つ一つのルーチンに創意と工夫をこらさなければなりません。

ギャラクシアン for PC-6001mkⅡ/SRシリーズ

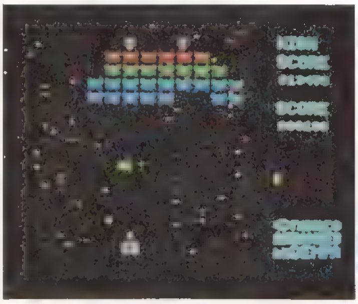
★対応機種：PC-6001mkⅡ／6601／6001mkⅡSR／6601SR
★メディア：テープ
★対応ジョイスティック：XE-1，その他，PC-6002対応ジョイスティック
★価格：3,000円
★発売元：電波新聞社

PC－6001mkⅡシリーズ，PC－6601シリーズ用のギャラクシアンは，ナムコの許諾（きょだく）を得て，電波新聞社が制作したものです。

テープ版のみで，パッケージには，PC－6001mkⅡ用となっていますが，SRシリーズにも適合しています。ハードのモードが多いのでロードするのが少しばかりめんどうですが，まちがえないようにしてください。

画面右部分の上方から，ハイスコア，スコアー，残機数，クリア数が表示されています。

もちろん，ルールは，業務用オリジナルとまったく同じです。宇宙空間を異音を発して飛行する，エイリアンの大編隊を，プレイヤーであるギャラクシップで撃破していきます。



緊張感みなぎる第１攻撃

左右のカーソルキーでギャラクシップを操作して，スペース・キーでミサイルを発射します。

めちゃ撃ちをするよりも，降下してくるエイリアンに，ねらいを定めて確実に撃ち落としていくのがコツです。降下中のエイリアンを撃つほうが，編隊待機中のエイリアンを撃つよりも点数が高いし，ギャラクシップは，一度に１発しか撃てないからです。

PC-60のギャラクシップ

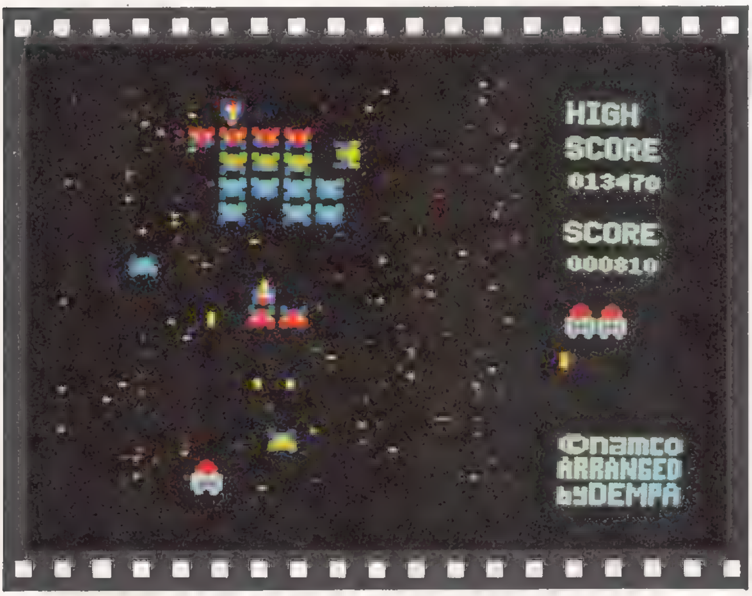
旗艦（イエロー・エイリアン）の護衛（ごえい）をしているレッド・エイリアンよりも，グリーン・エイリアンに注意すべきでしょう。こっちのほうが，攻撃力が強く，飛行コースが複雑です。また，エイリアンが数少なくなってくると，攻撃力がアップして，全機一丸となって反撃してきますから，ユダンは禁物です。

このソフトで苦労のあとが見えるのは，キャラクターの色でしょう。

6001mkⅡシリーズでは，使える色がかぎられているため，オリジナルの色使いができません。

そこで，できるだけオリジナルの感じをそこなわずに表現しようと考え，決定されたようです。

また，動きや，ミサイルとの当たり判定は，どうしてもキャラクター単位になっているので，うまくかわした！と思っても当たってしまうことがあり，なかなかむずかしいゲーム設定になっています。



TINYゼビウス for PC-6001シリーズ

★対応機種：ＰＣ－6001／6601
★メディア：テープ
★対応ジョイスティック：XE-1，その他，PC-6001対応ジョイスティック
★価格：3,500円
★発売元：電波新聞社

あのゼビウスがＰＣ－6001でできる！1983年12月に発売された，TINYゼビウスは，空前の大人気を呼び，お店では，大パニック状態がおきてしまいました。

当時，パソコンの中では，もっとも低価格帯で，それなりにハード的な制約もあったＰＣ－6001で，TINY（タイニー＝小さな……という意味）という名前がついているものの，すごく大きなプログラムで作られているゼビウスが楽しめるとあっては，人気のでないはずはありませんでした。

■チョットしたアイデアが　プログラム成功のカギ

では，どんなパソコンでも移植不可能とされていたゼビウスを，ＰＣ－6001バージョンに乗せられたのでしょうか。

それは，キャラクターを思いきって大きくした点にあるのです。

ＰＣ－6001には，キャラクターの大きさを大きくできる機能が入っていました。

プログラマーの松島さんは，ふつうの人が考える「キャラクターは細いドットをたくさん使ってきれいにしあげよう」という発想の逆を取り「キャラクターを大きく，キメを荒くして，何とかスピードを確保し，ゼビウスを創ってみよう」と考えたのです。

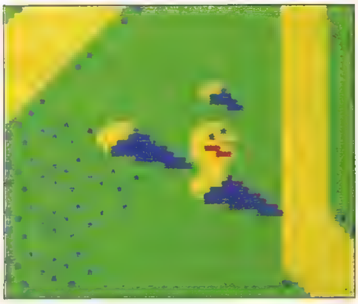
写真を見てもらうとわかるように，ゼビウスの多くのキャラクターが，たくみなドット処理で，いかにもそれらしくできているでしょう。

ドットの数が少なければ，それだけ画面に描かせる時間は短くなります。スピード感は増しますし，地面のマップのデータも少なくてすむので，メモりもあまり使わず，テープから1回ロードすれば，ラウンドが変わるごとに新たなデータを読込む必要もなくなるというわけです。

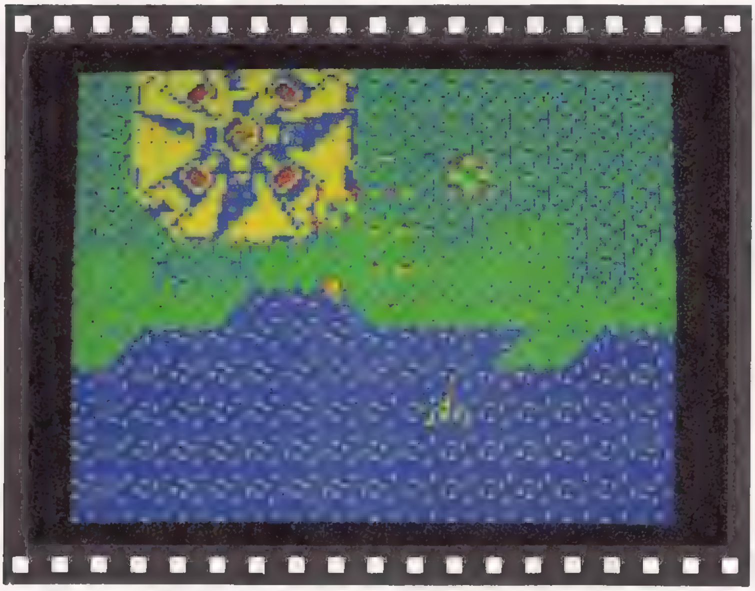
このようなプログラミング・テクニックを使って完成したTINYゼビウスです。確かに画面はオリジナルとくらべれば見おとりがしますが，そのふんい気は十分に伝わってくると思います。

「できればＲＦ出力で，テレビで見てほしい。色もきれいにでます」とは松島さんのアドバイスです。

このタイトル文字に興奮しました



隠しキャラにパックマン登場



TINYゼビウスmkII for PC-6001mkII/SRシリーズ

★対応機種：PC-6001 mk II／6601／6001 mk II SR／6601 SR
★メディア：テープ／3.5インチＦＤ
★対応ジョイスティック：XE-1，その他，PC-6001対応ジョイスティック
★価格：3.5インチＦＤ版5,800円
　　　　テープ版　　　3,500円
★発売元：電波新聞社

■TINY 発売１年後 こんどは mk IIが登場

ＴＩＮＹゼビウスは大きな話題をまいたものの，プログラマーの松島さんにとっては，けして満足のいくものではなかったのです。

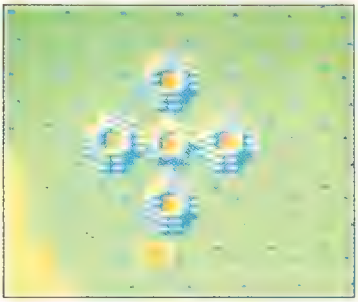
１年後の1984年12月，こんどはＰＣ－6001 mk II 以上のバージョンに対応する「TINY ゼビウス mk II」が発売されました。

mk IIでは

①マップがオリジナルとほぼ同じになった。
②キャラクターがより近くなり，よりゲーム性が高まった。

の大きな二つのポイントがあげられます。

あざやか！８本ソル



本物にはないボザ・デロータ

このソフトもナムコの承認がないと発売できないのですが「とてもよくできているが，やはりキャラクターの悪さから，TINY をはずすわけにはいかない」と，ナムコの開発部では結論をだしました。

TINY の名ははずせなかったもののＰＣ－6001 mk II シリーズの持つハードウェアの性能をギリギリまで引出したこのソフトも，発売と同時に，ばくはつ的な売行を示しました。

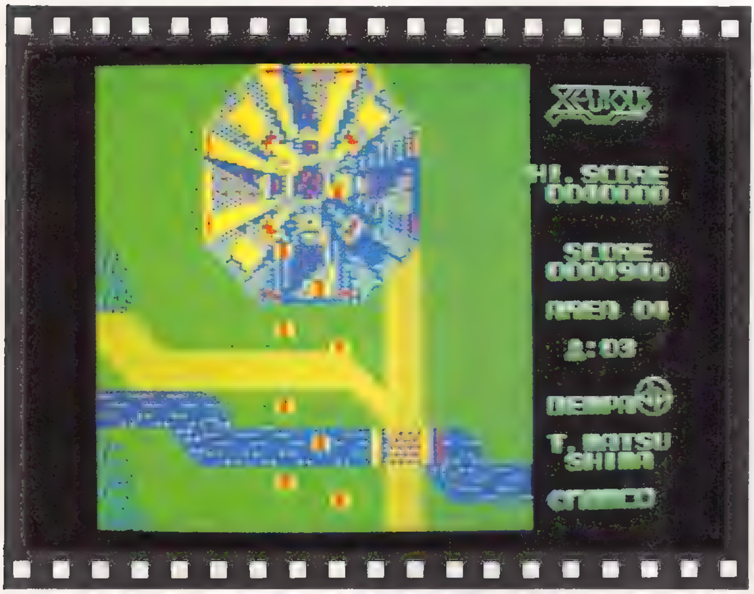
実際にプレイしてみると，キャラクターのキメの荒さは残ってはいるものの，ゼビウスの持つみりょくは，十分に感じさせてくれます。

うれしくなるのはエディット・モードがあり，好きなラウンド・マップからプレイできたり，見えにくいと言われる弾の色を選べるなど，細いところが加わっている点です。

パソコンを持っていて，自分でプログラムを作ることが大好きな人にとっては，よいお手本になるプログラムだと思います。

特にキャラクターを作っているドットの処理は，ふつうの½のドット数と２～３色という少ない色だけで，あのたくさんのキャラクターを表現しています。おおいに参考にしてください。

このソフトは，3.5インチ版のフロッピーディスクでも発売されていますから，6601，6601ＳＲを持っている人はスピーディなロードでゲームを楽しむことができます。



ディグダグ for PC-6001mkII/SRシリーズ

★対応機種：PC-6001 mk II／6601／6001 mk II SR／6601 SR
★メディア：テープ／3.5インチＦＤ
★対応ジョイスティック：XE-1，その他，PC-6001対応ジョイスティック
★価格：3.5インチＦＤ版　5,800円
　　　　テープ版　　　　3,500円
★発売元：電波新聞社

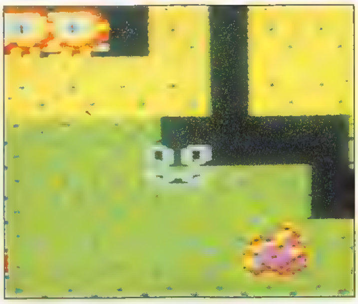
ＰＣ－6001 mk II／ＳＲシリーズ，ＰＣ－6601／ＳＲシリーズ用のディグダグは，ナムコの許諾（きょだく）を得て，電波新聞社が制作したものです。

ＰＣ－6001には適合しないので注意してください。ディスク版は，3.5インチで，ＰＣ－6601シリーズ用です。カセット版のほうは，ロード方法が面倒なので注意してください。

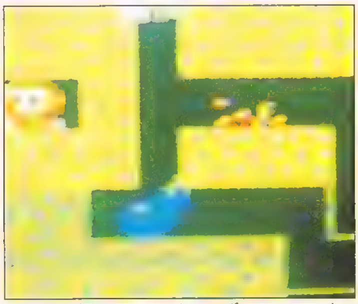
ルールは，業務用オリジナルとまったく同じです。プレイヤーであるディグダグが，上下左右に地中を掘り進み，モンスターを退治していくゲームです。

ディグダグというゲームは，プログラム的に見ると，なかなかむずかしくＰＣ－6001シリーズで制作するのは不可能ではないかといわれていましたが，キャラクターの表示方法や，特殊なプログラミングによりスピードを確保しています。

キャラクターを見ると，ずいぶん大きくしてあります。パソコンに映像を描かせるのも，細かければ細かいほど時間がかかります。キャラクターを大きくすることでスピードをだしているのです。そんなプログラミングのテクニックも研究してみてください。



目変化して追いかけるファイガー



2個岩を落としたら、すかさずフルーツ・ターゲットを…

モンスターには，プーカァとファイガーの2種類がいます。プーカァは，ピョンピョン飛びはねながらディグダグを追いかけまわすカワイらしいモンスターです。

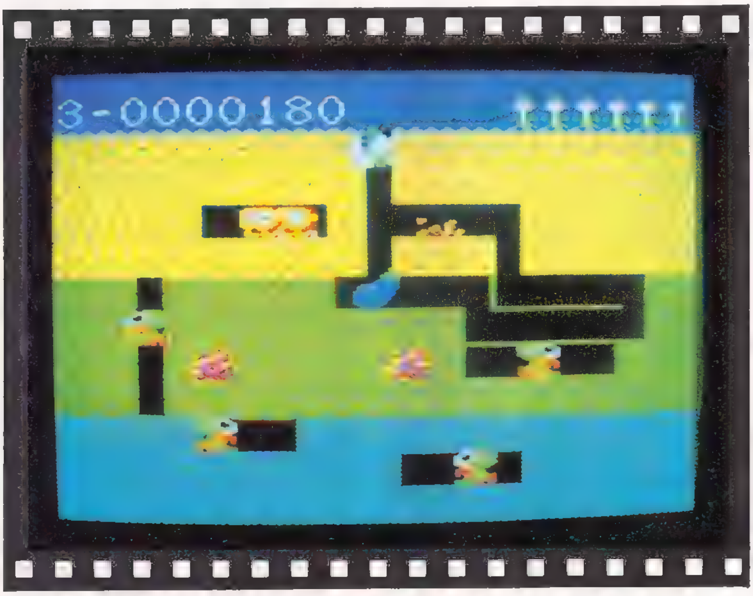
ファイガーは，接近しながら時々止まって火を吐いてくるモンスターです。ファイガーの火は，土がうすいと通りぬけてきますし，火のとどく距離はディグダグのモリのとどく長さより長いので注意が必要です。

実は，このソフトは，何と3年をかけて完成したものです。

スピードの問題が何といっても最大のネックでした。

そして，残りの1年間は，ディグダグを追いかけるアルゴリズムや，さそい込みのアルゴリズムの研究についやされています。

プレイしてみると，多少の見てくれのちがいは別にして，ディグダグの持つ，リアルタイム・ゲームとしてのおもしろさと，頭を使って攻略していく楽しさをミックスした，あのディグダグ感覚が味わえます。



グロブダーfor PC-6001mkⅡ/SRシリーズ

★対応パソコン：PC-6001mkⅡ/6601
/PC-6001mkⅡSR/6601SR
★メディア：テープ／3.5インチFD
★対応ジョイスティック：XE-1／その他，PC-6001対応ジョイスティック
★価格：3.5インチFD版　6,000円
　　　　テープ版　　　3,800円
★発売元：電波新聞社

電波新聞社がナムコの許諾を得て発売されているPC-6001mkⅡシリーズの最新作品が，このグロブダーです。

他のパソコンでは，今のところ，このゲームをプレイすることはできません。

全99ラウンドはもちろん設定されていますから，十分に楽しむことができます。

登場するキャラクターや，発射されるミサイルなどは同じで，シールドをはることもできます。

ただし，パソコンの画面は横位置なので，バトル・フィールドのかたちは多少アレンジしてあります。

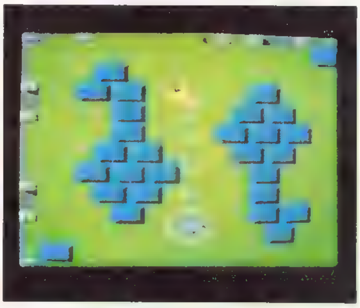
■エディット・モードもある

このソフトでは，エディット・モードが用意されています。

コンストラクション機能もついている

障害物の配置や，敵キャラクターの種類と数などをラウンドごとに99面まで設定して，しかもセーブしておくことができますから，自分が設計したグロブダーを創ることができます。

オリジナルのグロブダーで友だちにプレイさせてみる……なんていうのもおもしろいですよ。



２プレイヤーでも楽しめます

また，２人プレイのモードがあり，友人対自分というプレイが楽しめます。

とにかく，これは１対１の戦いですがオモシロイ！

だれがやっても熱中することはまちがいありません！

この場合，弾は誘導弾になっていますから，障害物のかげからでも，うまくすると相手にミサイルを撃ち込むことができますし，うまく相手の動きをさそって，やっつけることも可能なのです。

さらに，この２人プレイのモードでも，エディット機能があり，０～４面まで自分たちの好きなところに障害物を配置して遊べます。

そして，このソフトはしゃべるのです！

「ゲット・レディ！」

ラウンドがはじまるとき聞こえるあのかけ声が，PC-6001mkⅡ／SRシリーズから聞こえてきます。

パソコンの限界追求のしせいは，こんなところにもあらわれています。

パックマン for PC-8001mkII

★対応機種：PC-8001mkII
★メディア：テープ
★価格：3,500円
★発売元：電波新聞社

PC-8001シリーズ用のパックマンは，ナムコの許諾（きょだく）を得て電波新聞社が制作したものです。

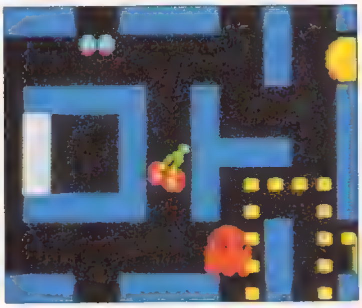
このソフトはPC-8001mkII専用となっています。

パックマンの操作は，テンキーで行ないます。[8]，[2]，[4]，[6]でそれぞれ，上，下，左，右に動きます。

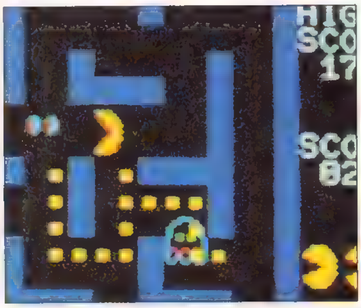
業務用オリジナルとの違いは，パソコンのモニターの画面が横長なので，そのために，パックマンの迷路が横向きになっていることです。

迷路がそのまま横になっているだけなので，問題はないと思います。どうしてもと思う人は，モニターを立ててみればおもしろいかもしれません!?

ルールは，業務用オリジナルと全く同じです。



出た！フルーツ・ターゲット



いじけるとなぜか透明!?

パックマンを操作して迷路内のエサであるドットを一つ残らず食べてしまうゲームです。４匹の性格の異なったモンスターたちが，パックマンの行く手をさえぎってみたり，はさみうちにしたりします。

そういうときは，パワーエサを食べて立場を逆転させましょう。まとめて連続してかみつくと，高得点を得ることができるので，テクニックを身につけてください。

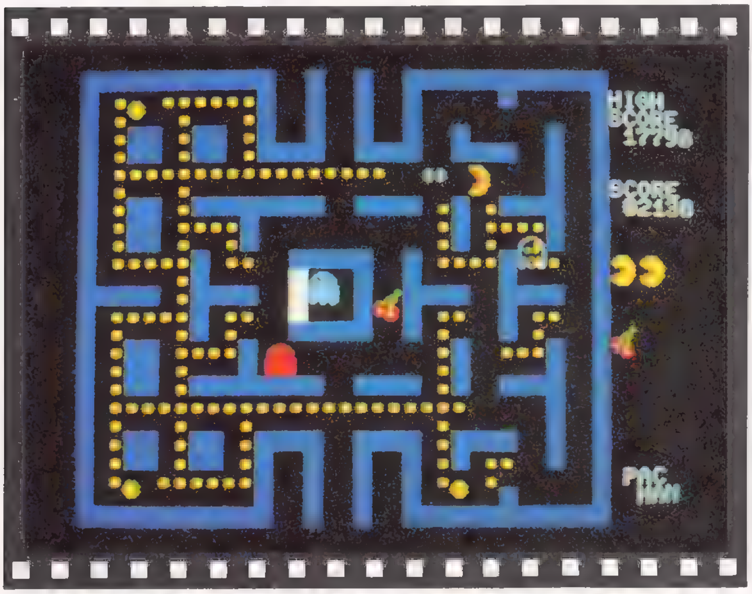
また，フルーツ・ターゲットも忘れずに取りましょう。モンスターの巣の横に色々なフルーツが出現します。はじめはサクランボでたった100ptsですが，先に進むにしたがって上等なフルーツがでます。最高で5000pts も入るので見逃がしてはダメですヨ。

このソフトは，PC-8001mkII 専用のため，PC-8001やPC-8001mkII SR では使うことができないので，購入するときは注意してください。

SR 専用バージョンは別に発売されています。

プログラム的には，かなりオリジナルに近く，パターン作成などをして，つぎつぎにラウンドをクリアしていくことができます。

また，コーヒー・ブレイク時のパックマン・ショーは，イタズラっぽい，おもしろい画面になっていますから，ぜひ見てください。全部で３種類あります。



パックマン for PC-8001mkⅡSR

★対応機種：PC-8001mkⅡSR
★メディア：テープ
★価格：3,500円
★発売元：電波新聞社

PC-8001mkⅡSRが登場してすぐに発売されたソフトです。

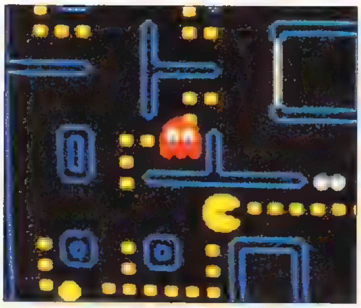
SRバージョンになって，大きく変わったのは，まずFM音源付きのサウンド機能が加わった点と，画面を2枚持ち，ハード的により強力になった点です。

このパックマンは，PC-8001mkⅡ専用のソフトにサウンド機能を強化したもので，それまでビープ音（ピーピー音）だけだったものが，ちゃんとしたサウンドで聞けるようになりました。これで，原作品のイメージとグッと近くなったことはもちろんです。

ただし，迷路は，やはり横向きになっています。

アルゴリズム的には，一定時間たつと，モンスターがそれぞれの守備コーナーへもどって行く「散り」なども設定され，パックマンらしさを十分に味わえるようになりました。

いじけモンスターは絶対のがすな



アカベイの追いかけには気をつけろ

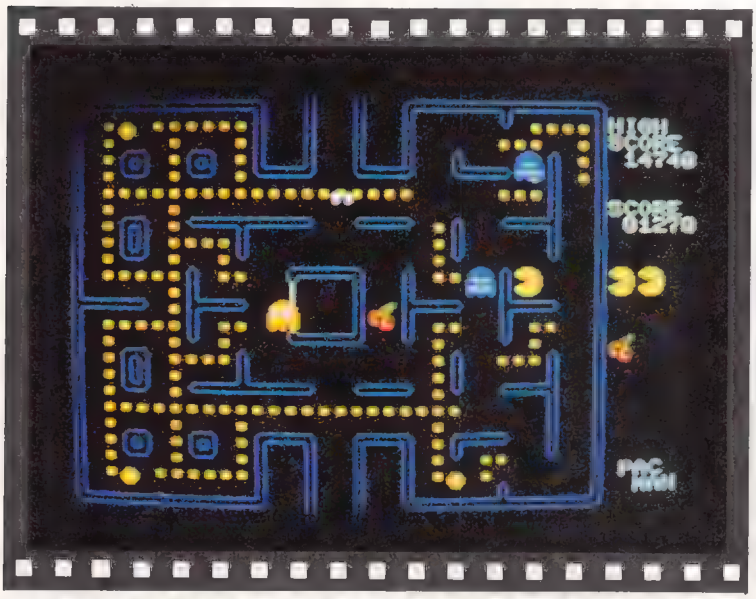
FM音源からのサウンドは，これまでのビープ音とくらべるべきものではありませんが，他機種に使われている単なるシンセサイザーの音とくらべると，はるかに，奥行きのあるすばらしい音がでます。

プログラムしだいでは，自然な感じの人間の声（しかも子供や女性，男性などの変化もつく）もだせるということです。

その点からいうと，このソフトのサウンドには今一歩の感がありますが，FMサウンドの研究がすすむにつれてよりよい音にグレード・アップしていってもらいたいと思います。

なお，ゲームの基本的なルールはオリジナルとまったく同じですから，家庭で，世界的大ヒットとなったパックマンをそのまま楽しむことができますよ。

キミは何ラウンドまで行けるかな？



★　　★

ギャラクシアン for PC-8001mKII

★対応機種：PC-8001mkII
★メディア：テープ
★価格：3,500円
★発売元：電波新聞社

PC-8001mkII用のギャラクシアンは，ナムコの許諾（きょだく）を得て，電波新聞社が制作したものです。

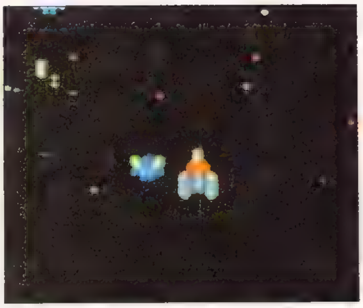
テープ版のみで，SRには適合しませんので注意してください。

ルールは，業務用オリジナルとまったく同じです。プレイヤーであるギャラクシップを操作して，エイリアンを撃破していくゲームです。

パソコン版なので，画面横長の制約からオリジナル版とは画面構成が異なっています。あと，2人で同時に，得点を競い合って楽しむことができません。

ギャラクシップの弾は一度に1発しか弾が出ないので，ムチャ撃ちをせず，冷静にプレイしないといけません。やはり点数の高い，降下攻撃中のエイリアンにねらいを定めて，1機1機，こつこつとかたづけるほうがよいみたいです。

3機編隊のエイリアンを撃つと800点



体当たりをしかけるエイリアン

敵のエイリアンは，ブルー・エイリアン，グリーン・エイリアン，レッド・エイリアン，イエロー・エイリアン（旗艦）に分類することができます。

その中でもっともうっとおしいのがグリーン・エイリアンでしょう。攻撃飛行コースが複雑なうえ，弾をたくさん撃ってきます。あとのエイリアンはたいしてこわくありません。撃ちそこねないかぎり，だいじょうぶでしょう。

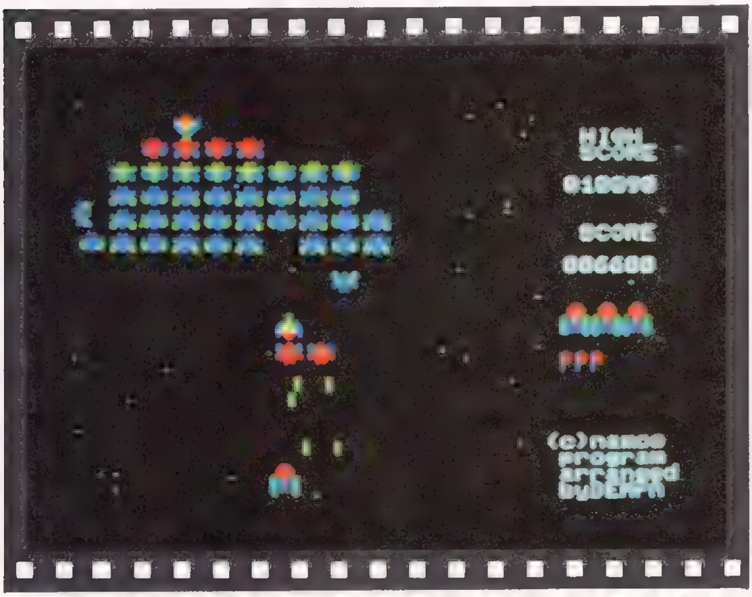
高得点をネラウには，イエロー・エイリアンがたいせつです。レッド・エイリアンを護衛（ごえい）につけて降下してくるので，必ず，護衛を先に撃ってから，イエローを撃ってください。

待機中のイエロー・エイリアンを撃ってもたったの60 ptsですが，護衛2機に守られたイエローを，護衛機をやっつけたあとに撃つと800 ptsももらえるからです。

このソフトも，ハードの限定された機能から，キャラクターの色使いには苦労しています。

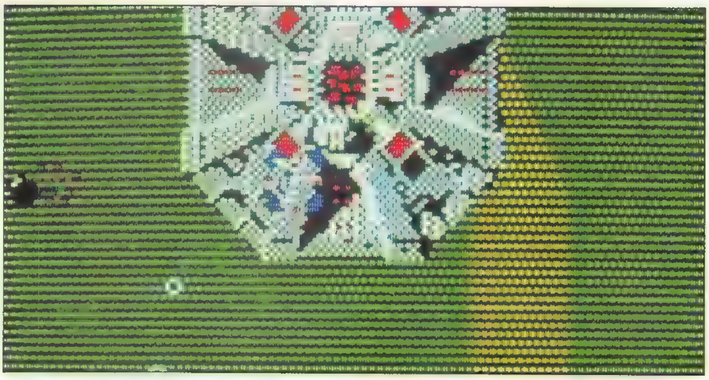
SRバージョンなど，最近のパソコンでは色やサウンドなどに，十分な性能を持たせるようになってきましたが初期のパソコンでは，どうしても他の色で代用するしかないものが多かったのです。

でも，ゲーム的にはオリジナルのおもしろさを失ってはいけません。



ゼビウス for PC-8001mkIISR

★対応機種：PC-8001mkIISR
★メディア：テープ
★対応ジョイスティック：発売予定
★価格：4,000円（ソフトのみ）
★発売元：電波新聞社

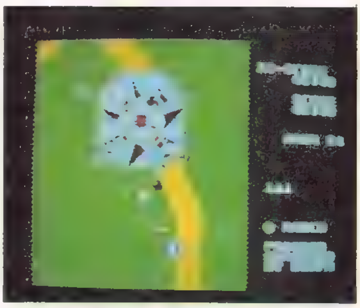


この原稿を書いている時点で，まだパッケージはできていませんが，マスターに落としたゼビウスをプレイしてみました。

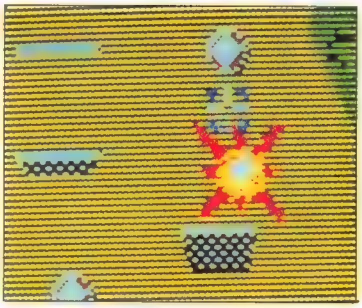
このソフトもナムコの許諾（きょだく）を得て電波新聞社が制作したもので，ゼビウスとしては，PC-6001，X１，FM-7，PC-6001mkIIの各バージョンに続く５本目ということになります。

メイン・プログラマーはX１用ゼビウスも手がけた電波新聞社のなにわさんですが，「どうせ作るのなら，X１バージョンやファミコン用に負けないものを作る！」という気持で取組んだそうです。

最大の特徴は，一度にパソコンにすべてのデータをロードしてしまう，オン・メモリ型という点でしょう。



重厚感が伝わってくるアンドアジェネシス



爆発パターンもあざやか

いったんロードしてしまえば，あとはデータを追加する必要がありませんから，切れ目なくゼビウスをプレイすることができます。

見た目では，キャラクターのメタリックな感じが，よりオリジナルに近付いた他，地面のスクロールがスムーズになり，飛行物もかなりなめらかに動いており，少なくとも，PC-6001シリーズ，FMシリーズ，X１シリーズ用のものより，グレードは上がっています。

また，パソコン版の欠点といわれるキャラクターが重なったときにできる穴も，ほとんどありません。

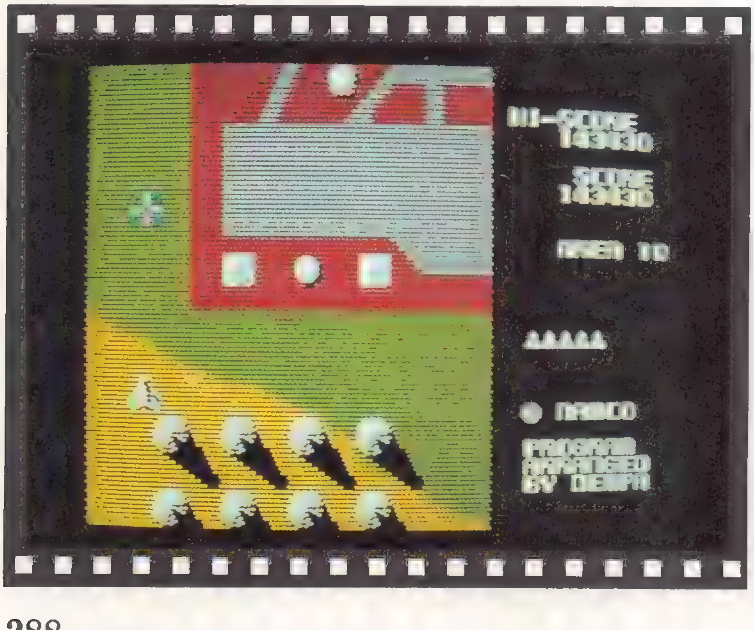
サウンドもFM音源を利用したためか，これまでのパソコン用ソフトの中で一番美しく聞こえます。

プレイしていると，オヤッ？と思うことが何度かありました。

どうやら，ヒミツのキャラクターの設定がされているようすです。

なにしろ，PC-9801用ギャラガをプログラムしたなにわさんは，何と，スペシャル・フラッグをかくしたほどですから，ゼビウスでもきっと楽しいイタズラをしてくれていると思います。PC-8001mkII SRユーザーのみなさんは，ぜひチャレンジしてみてください。

なお，専用ジョイスティックの発売も予定されているそうなのでご期待ください。



ディグダグ for PC-8001/mkII

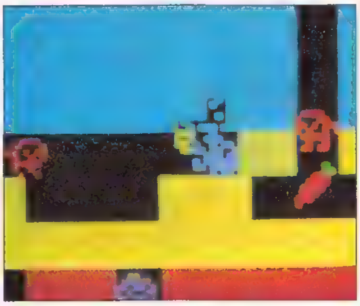
★対応機種：PC-8001／mkII（Nモード）／8801（Nモード）
★メディア：テープ
★価格：3,000円
★発売元：電波新聞社

PC-8001シリーズ用のディグダグは，ナムコの許諾（きょだく）を得て，電波新聞社が制作したものです。

PC-8001とPC-8001mkII，PC-8801といったN-BASICモードがあるパソコンには使用できますし，8001mkII SRにも使用できます。

ディグダグの操作は，テンキーの，[8]，[2]，[4]，[6]で，それぞれ上，下，左，右に動きます。そして，スペース・キーでポンピングです。

ルールは，業務用オリジナルとまったくかわっていません。ディグダグが，地中のなかでくりひろげるモンスター退治ゲームです。モンスターには，ピョンピョンとびはねながらディグダグを追いかけるプーカァと，接近しながら火を吐いてくるファイガーの2種類がいて，モンスターたちは，土の中を自由に進んできます。



岩石落とし失敗は自滅のもと

PC-80・ディグダグのファイガー

モンスター退治には，二つの方法があり，ひとつは，確実な方法で，モリを投げて，ポンプでモンスターをふくらませてパンクさせる方法です。これだと，何匹ものモンスターに追いかけられたときは大ピンチです。

2番目の方法は，そんなときに使ってほしい岩石落としです。

岩の下を掘ると，岩が落ちるので，そこへモンスターをさそい込むのです。ピンチが一転して，大量得点になるチャンスなので，岩はうまく使いたいものです。

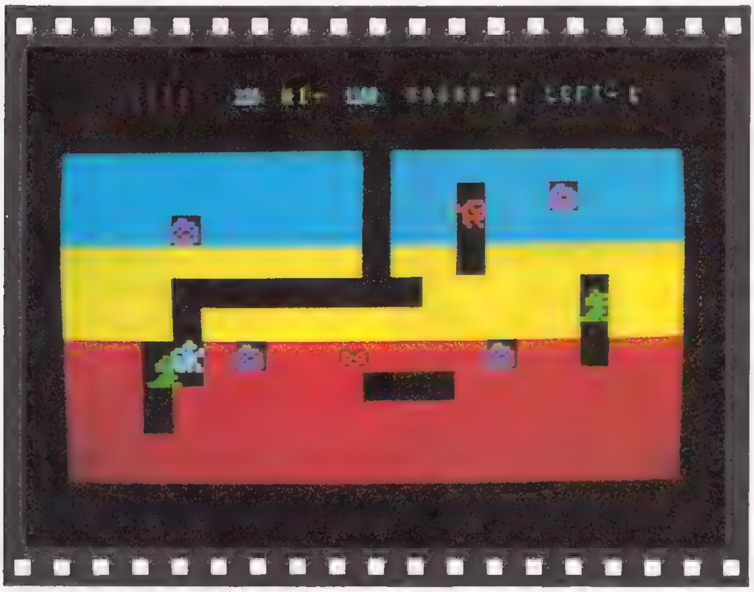
テクニックをみがいて，先を予測してプレイすることが，このゲームのヒケツでしょう。

このソフトは，1983年に発売されたもので，写真を見てもわかるように，とにかく苦労しています。

当時のハード（PC-8001）では，ここまでやるのがやっと……。という時代だったのです。

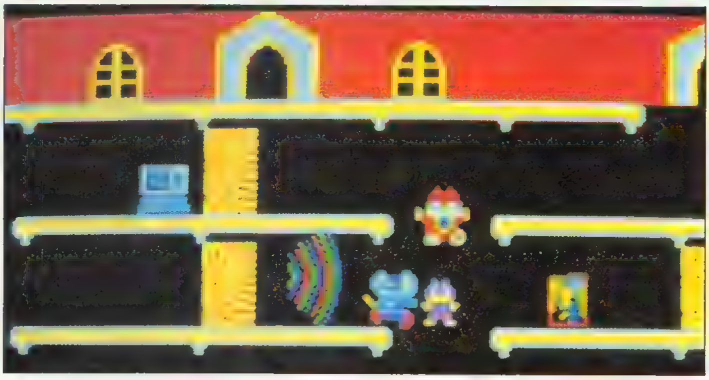
画面に表示されているキャラクターは，パソコン自身があらかじめ持っているキャラクタ（文字やグラフィック文字）を使って作ったものですから，オリジナルに近づいている……というのがせきの山のしあがりです。

なお，近日中にSR対応のディグダグが発売されるそうなのでしばらくお待ちください。



マッピー for PC-8001mkIISR

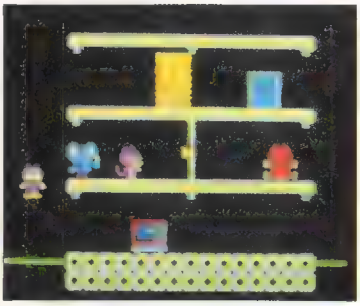
★対応機種：PC-8001mkIISR
★メディア：テープ
★対応ジョイスティック：発売予定
★価格：3,800円
★発売元：電波新聞社



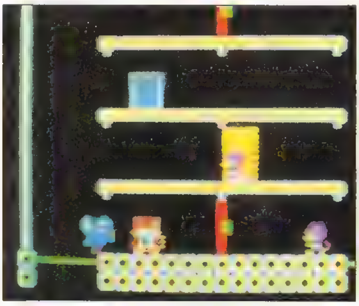
PC-8001mkIISRは，それまでの8001シリーズから大きく変化し，特にリアルタイムのゲーム・プログラミングには，バッチリの性能をそなえてくれました。

MZ-2500やX1などと同じように画面が2枚使えたり，サウンド的にはFM音源を内蔵したシンセサイザーを持つなどプログラマーにとっては，みりょくあふれるパソコンとして生まれ変わってくれたのです。

日本のパソコン界ができあがったのは，このPC-8001シリーズと，シャープのMZ-80シリーズが，大きな役割をはたしたことは有名ですが，1985年になって，8001SRシリーズが重装備で登場したのは，何かうれしい気がします。



ドア飛ばしでニャームコも気絶



ニャームコが隠れた盗品は高得点

このマッピーも，SRバージョンのおかげでプログラミングすることができたソフトの一つです。

マッピーから，あの楽しいBGMを取ってしまったら……。考えるだけでもシラケてしまいますね。

マッピーの屋敷のスクロールがもしなかったら……。これではマッピーになりませんね。

パソコンの基本性能がアップするとすごいゲーム・ソフトが作れるよい例がこのPC-8001mkIISR用のマッピーです。

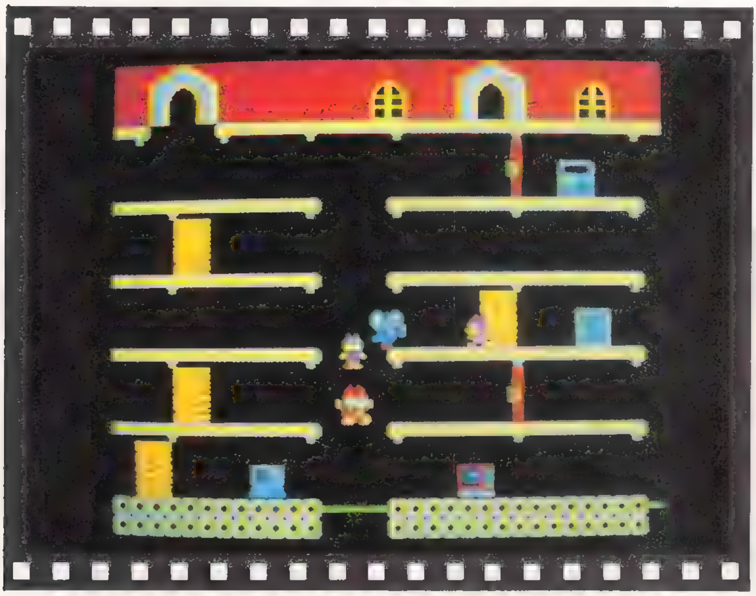
ゲームの内容は，もちろんオリジナルのまんまで，ニャームコ屋敷の中にある盗品を我らがヒーロー“マッピー”が取りもどすという設定です。

パワードアのオープンによるマイクロ・ウエーブ飛ばしなど，さまざまなテクニックがそのまま使えます。

もちろん，風船をBGMが鳴っている間に割っていくチャレンジング・ステージも付いており，オリジナルの楽しさは，そのまま再現されています。

原作とちがうのは，画面が横なので階が1階少ないところです。各ラウンドのターゲットやパワードアの配置などを頭に入れ，本書のマッピーの項目をよく読めば，より深くマッピーを楽しむことができるでしょう。

最新の作品だけに，キャラクターの動きのアルゴリズムも研究されつくされており，だれがプレイしても楽しめる内容にしあがっています。



パックマン for PC-8801mkII

★対応機種：PC-8801mkII
★メディア：テープ／5インチFD
★価格：5インチFD版　5,800円
　　　　テープ版　　　3,500円
★発売元：電波新聞社

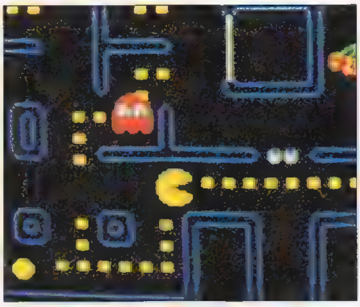
PC-8801mkIIシリーズ用のパックマンは，ナムコの許諾（きょだく）を得て，電波新聞社が制作したものです。

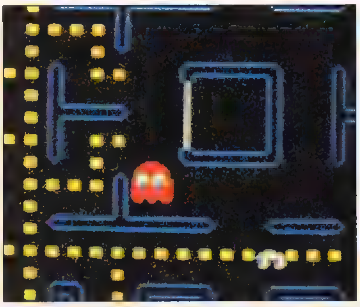
ディスク版，テープ版ともに，別にSR専用のものがあるので，SRを使っている人は，SR専用で楽しむようにしてください。

プログラムをロードし終わって，スペース・キーを押すとゲームがはじまります。

パックマンの操作は，テンキーの[8]，[2]，[4]，[6]キーでそれぞれ，上，下，左，右に動かすことができます。

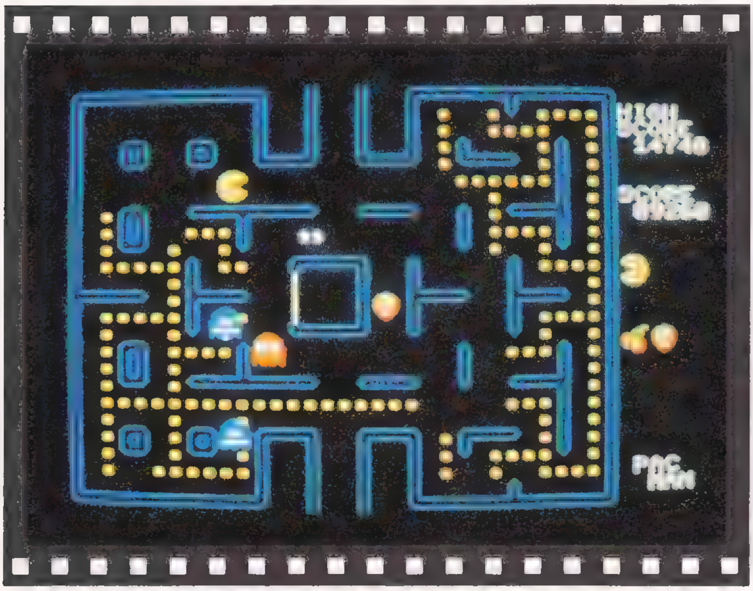
ルールは，業務用版とまったく同じですが，モニターが横置きなので，パックマンの迷路も，横向きになってしまっています。


パックマンはともかく食べまくることです


巣からでたアカベイ

それぞれ，個性のちがう4匹のモンスターから逃げながら，迷路に並んだ1ドット10 ptsのエサを食べていきます。途中，50 ptsのパワーエサを食べることによって，モンスターとの立場を逆転することができます。

一気に，いじけてしまったモンスターにおそいかかることができるのです。パワーエサを食べた直後の，短い，ある一定時間の間だけなので注意が必要です。



パワーエサの使いかたしだいで点数が大きく変わってきます。モンスターに追いつめられて，どうしようもなくパワーエサをひろったり，なにげなくパワーエサをひろったりするよりも，モンスターをひきよせておいてパワーエサを食べると，4匹のモンスターをまとめてやっつけることができ，高得点を得ることができます。

また，一画面に2回出現する，フルーツ・ターゲットもきちんと取るようにしましょう。最初は，さくらんぼでたった100 ptsですが，最高 5000pts も入るのです。

このソフトは，残念ながら，サウンドがビープ音（ピーピー音）になってしまっています。パソコンにシンセサイザーがないからです。

でも，ビープ音をソフト的に上手に使って，何とか音楽を流しています。シンセサイザーがあらゆるパソコンに付いている今ではあまり考えられないことですが，もしプレイするときは，音にも注目してみてください。

パックマン for PC-8801mkII SR

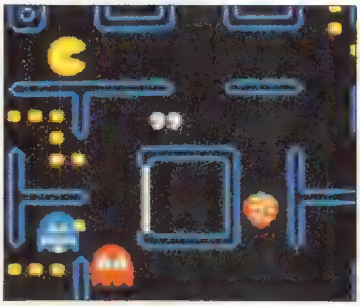
★対応機種：PC-8801mkII SR
★メディア：テープ／５インチ FD
★価格：５インチ FD 版　5,800円
　　　　テープ版　　　3,500円
★発売元：電波新聞社

PC-8801mkII SR には，ＦＭ音源を持ったシンセサイザーが付きました。おかげで，ビープ音でしか楽しめなかった PC 用のソフトが一気にサウンド効果が付き，見ちがえる（聞きちがえる？）ほどステキになりました。

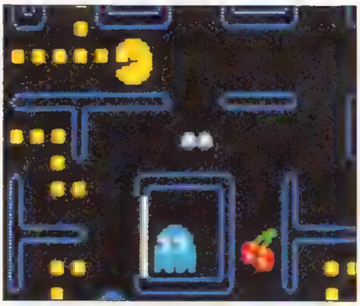
ナムコを代表する世界的大ヒットをしたパックマンの PC-8801mkII SR版は，オリジナルのおもしろさ，楽しさを，ほとんどそのまま再現しています。

ただし，オリジナルがタテ画面，パソコンは横画面でしか使えないということから，プレイ・フィールドが横になり，ワープ・トンネルが画面中央の上下にあるところはちがっています。

ちょうどオリジナル画面の上を左側に持ってきたようなかっこうになっているわけです。



目変化して巣にもどるモンスター



食べだしたらとまらない

ゲームの内容はオリジナルと同じで１ラウンド中に，すべてのエサを食べてしまえばラウンド・クリアで，つぎのラウンドにすすみます。

４スミにある大きなエサ（パワーエサ）をパックマンが食べると，それまでパックマンを追いかけまわしていたモンスターたちがいじけてしまい，青くなって中央部分に逃げ帰ります。

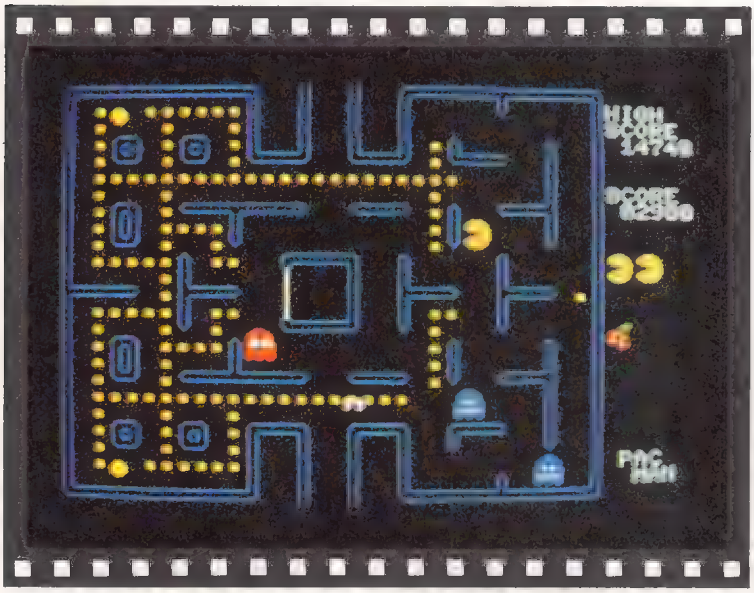
これを連続して食べてしまえば200，400，800，1600pts と，一気に大きなポイントが得られるところなど，基本プレイは，まったく同じです。

フルーツ・ターゲットももちろんでてきます。ラウンドごとに設定されたこのフルーツ・ターゲットも，オリジナル・パックマンと同様に設定されていますから食べ逃がしのないようにしてハイスコアをねらってください。

４匹のモンスターは，それぞれ性格があります。この性格を頭の中に入れてパックマンを動かせば，ラウンド・クリアはそれほどむずかしくはありません。

ちょっと一休みできるコーヒー・ブレイク“パックマン・ショー”も，オリジナル・アイデアで設定されています。３種類のパックマン・ショーをぜひ見てもらいたいものです。

なお，このソフトはPC-8801mkII SR専用バージョンですから，モード・スイッチやディップ・スイッチを正しくセットしてください。



ギャラクシアン for PC-8801/mkII/SR

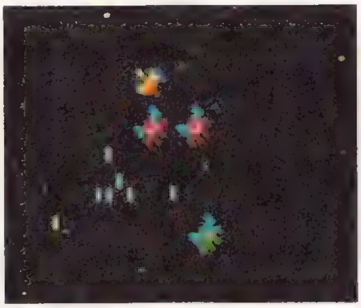
★対応パソコン：PC-8801／mkII／SR
★メディア：テープ／５インチFD
★価格：５インチFD版　5,800円
　　　　テープ版　　　3,500円
★発売元：電波新聞社

PC-8801シリーズ用のギャラクシアンは，ナムコの許諾（きょだく）を得て，電波新聞社が製作したものです。

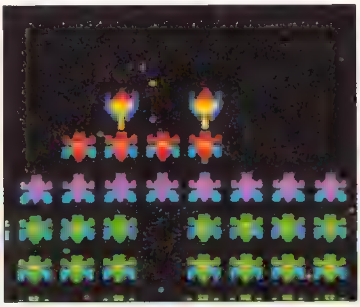
ディスク版，カセット版，ともに，パッケージには，PC-8801／mkII用と表示していますが，SRでも使用できます。

ルールは，業務用オリジナルとまったく同じです。宇宙空間を，異音を発して進むエイリアンの大編隊を，プレイヤーのスペース・シップ“ギャラクシップ”で撃破していきます。不気味なカーブを描いて，バラバラと爆弾をまき散らしながら突っ込んでくるエイリアン！その悪魔の化身をかたづけてゆくのです。

高得点をねらうためには，テクニックが必要です。まず，攻撃中のエイリアンを撃ち落とすこと。そして，ばか撃ちはせず，どちらかといえば，逃げ腰の感じで戦うこと。さらには，レッド・エイリアンを護衛（ごえい）につれて攻撃してくる旗艦を，護衛のレッド・エイリアンをやっつけた後に撃って800 ptsをもらうことです。



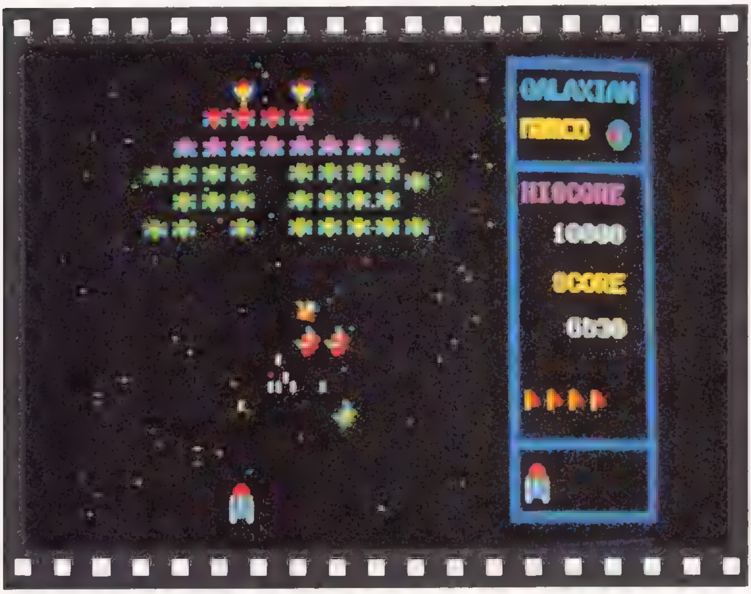
激しい攻撃をしかける編隊エイリアン



最上段に君臨するボス・エイリアン

注意してほしいことは，エイリアンの数が少なくなると，攻撃のパターンがガラリと変化し，全機一丸となってキツーイ捨て身の攻撃をしかけてくることです。

最後までユダンせずにがんばってください。あともう一点は，ギャラクシップの操作についてです。4，6キーで左右に動かすのですが，やはり，5を押さないと止まりません。慣れると何でもないのですが……。



このソフトも，残念なことにサウンドはビープ音を利用したものになっています。

しかし，ギャラクシアン自体は，サウンドの効果もさることながら，つぎつぎにせまってくるエイリアンの息もつかせぬ攻撃が主ですから，プレイしてみると音についてはそれほど気にはならなくなります。

パックマンとならぶ，ナムコの歴史的な作品であるギャラクシアンですから，PC-8801シリーズをお持ちの人はぜひ一度プレイしてみてください。

シンプルさの中に，ナムコのゲーム共通のメッセージを感じ取ることができるでしょう。

ディグダグ for PC-8801/mkII

★対応機種：PC-8801／mkII
★メディア：テープ／５インチFD版
★価格：５インチFD版＝5,800円
　　　　テープ版　　＝3,500円
★発売元：電波新聞社

PC-8801シリーズ用のディグダグは，ナムコの許諾（きょだく）を得て，電波新聞社が製作したものです。

ディスク版，カセット版，ともに，パッケージには，PC-8801／mkII用と表示しています。ＳＲでは使用できません。

ルールは，業務用オリジナルとまったく同じです。上下左右に地中を掘り進みモンスターを退治するコミカルな戦略ゲームです。

ポンプでパンクさせるのが一番確実な方法ですが，一度に何匹ものプーカァやファイガーに追いかけられたらたいへんです。そんなときに使ってもらいたいテクニックが，必殺ワザ岩石落としなのです。

まとめて岩の下に誘い込み，落っことしてつぶしてしまいます。ピンチが一転して大量得点に結びついてしまうなんて，すごい快感だと思いませんか？

かくされたテクニックを，自ら発掘して，長期的展望をもってゲームすればよいのです。

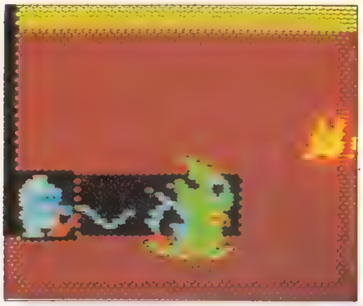
操作は，テンキーの[8]，[2]，[4]，[6]でそれぞれ，上，下，左，右にディグダグが移動し，ポンプは，スペース・キーを用います。

このソフトも[5]のキーを押さないと止まらないので注意してください。

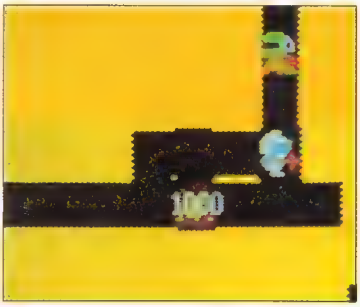
このゲームは，自分なりのパターンを作成するのがたいせつなゲームです。よりたくさんの得点をとれるよう，努力しているうちに，いろいろなことに気づきます。何も考えないでプレイしていても，それなりに十分楽しめますが，パターンを作ることによって，より楽しく遊べるハズです。

PC-8801の時代には，8801シリーズは，ゲームソフト向きのパソコンとは考えられていませんでした。そのために，サウンドはビープ音のみという残念なソフトとなっています。

ディグダグのサウンドは，やはりこのゲームには欠かせないものです。でもゲーム自体は十分に楽しめるので，PC-8801かPC-8801mkIIしか持っていない人は，このソフトでディグダグの楽しさと奥の深さを味わってみてください。



ふくらませてパンクさせるのが基本



高得点をねらうなら岩石落とし

ディグダグ for PC-8801mkII SR

★対応機種：PC-8801mkII SR
★メディア：テープ／5インチ FD 版
★対応ジョイスティック：発売予定
★価格：5インチ FD 版　6,000円
　　　　テープ　　　　3,800円
★発売元：電波新聞社

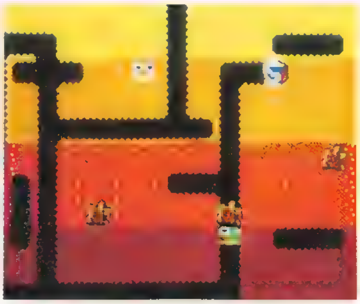
楽しい BGM，奥深く設定されたゲーム，楽しいキャラクターとその動き……。ナムコならではの作品として今でも高い人気を持つディグダグが，PC-8801mkII SR の登場によってオリジナルにほぼ近い，すばらしい内容で登場しました。

オリジナルはタテ画面，パソコンは横画面ということで，ほんとうは4層あった地面が，たいていのパソコン・バージョンでは3層に省略されていましたが，このソフトは4層を実現しています。

サウンドも8801mkII SR に加えられた FM 音源付きのシンセサイザーを使い，すばらしいひびきで，プレイする人をアキさせません。

ディグダグの楽しさは，何といってもたくさんのワザを使える点にあります。ただ単にポンプでプーカァやファイガーをやっつけていたのではほんとうのおもしろさはわからないのです。

このソフトでは，チクとさし，プッとさし，ふとらせておく，病気掘り，パラライザー，インケン打ち等々のさまざまなテクニックを使えます。



岩石落とし。まとめてつぶすと高得点

必殺！陰険打ち

それだけオリジナルのアルゴリズムに近いしあがりだといえます。

ディグダグには，いっぺんにたくさんのキャラクターがでてきます。業務用のゲーム基板は，キャラクターをたくさん自由に動かすことのできるスプライトと呼ばれる機能を持っています。

これはたいへん便利です。とにかくキャラクターを重ねても，どちらをゆう先するかさえ決定しておけば，まったく自然に画面表示ができてしまうからです。

いっぽう，PC-8801mkII SR では，早い話が，1枚の画面にそのときの全体の映像を描かせているのです。ディグダグが1歩動くたびに，画像全体を描きなおしているようなものなので，まどろこしい（おそい）という欠点があるのです。

まともにやっていては，とてもディグダグを再現することはできませんから,プログラム的に処理をしています。そのため，多少，キャラクターがチラつきますがそれもまったく気にならないほどよくできています。

ギャラガ for PC-9801シリーズ

★対応パソコン：PC-9801／E／F／M／U／Vm
★メディア：５，3.5インチＦＤ版
★対応ジョイスティック：市販専用ジョイスティック＋ボード
★価格：3.5／5インチ各タイプ用 6,800円
★発売元：電波新聞社

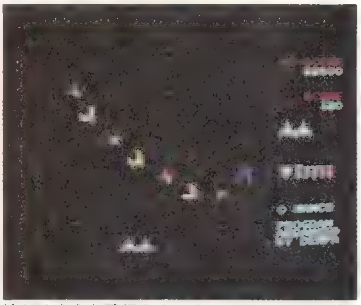
内容的にオリジナルにもっとも近いギャラガとなっているのはやはり16ビット・パソコンのためでしょうか。

メディアは５インチで，2D，2DD，2HD，3.5インチと，9801シリーズのどのタイプにも対応できるようになっています。

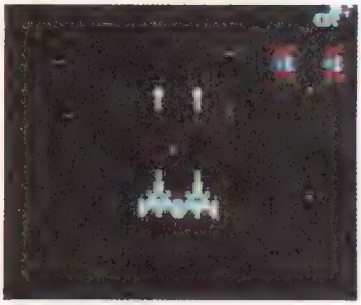
そして，忘れてはならないのが，あのギャラガ・サウンドを楽しめるということです。

9801／F／Mタイプでは別売のPC-9801-14”というミュージック・ボード（価格28,000円），Uタイプでは“PC-9801U-03”（価格20,000円）のサウンド・ボードを増設するとバッチリとBGM付きのギャラガができるのです。

これだけ本格的なサウンドが付いたソフトは他の9801用ソフトでは見当たりません。



流れるような飛行をみせる、チャレンジング・ステージ



破壊力バツグンのデュアル・ファイター

「ナムコのすぐれたミュージックがなければ，ギャラガのみりょくは半分になってしまう」という，電波新聞社のマイコンソフト開発室の考えかたがミュージック・ソフト付きギャラガの開発となった理由とのことです。

もちろん，増設ボードがなくても，ぜったいに楽しめるソフトですが，やはり，この音だけは聞きながらプレイしてもらいたいと思います。

20,000円や28,000円の出費もソンにならないと思いますよ（電波新聞社では9801用のナムコのソフトをこれからも発売していくそうですから……）。

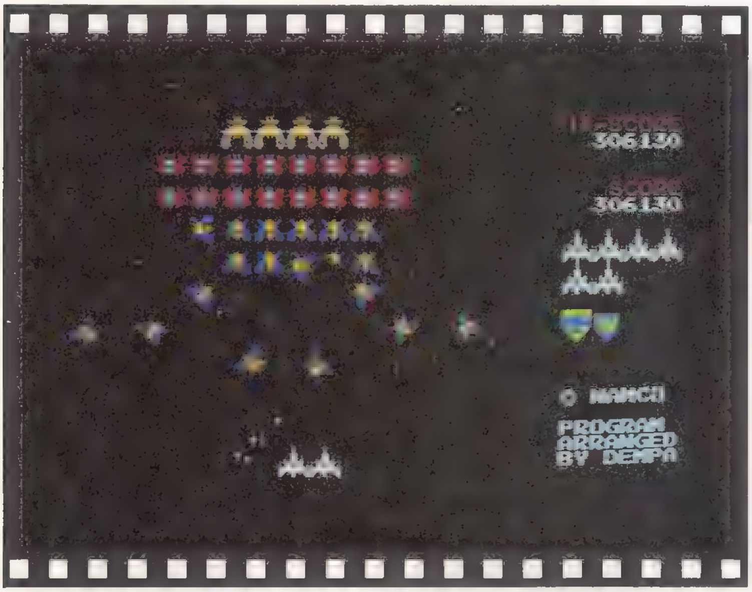
他のパソコン・ソフトによくある，キーボードの操作しにくさですが，このソフトではまったくありません。思うままに操作することができます。

さらに，ふつうは左右にしか動かないマイシップが全方向にも動かせるプログラムになっているそうです。

「これはおアソビ」となにわさんがいっているのですが，ある方法でスペシャル・フラッグをだすと，全方向移動ができるようになるとか。

その方法は「とにかくパーフェクトを目ざしてください」とのことです。

実際にプレイしてみた感想としてはパソコン・バージョンのナムコソフトの中では，ナムコ開発のものをのぞくと，もっとも高位にランクされるソフトだと思いました。



X1で楽しめるナムコゲーム

ユニークなAVパソコン

X1は，MZシリーズを発売しているシャープから発売されている，もう一つのシリーズです。

大きな特徴は，テレビやビデオ，ビデオ・ディスクといったAV（オーディオ・ビジュアル）のためのパソコンという基本構想から開発された点でしょう。

VHD方式のビデオ・ディスクをコントロールするVHDシステムを作りあげたり，テレビの画面と，ハソコン画面のスーパーインポーズ(合成画面)ができたりするのです。

つまり，X1には，はじめからパソコンだけでなく，いろいろな機器との組合わせで，新しいメディア時代を拓くという思想が盛りこまれています。

X1には，X1，X1C／CS／CK／D／F／turbo 等の種類があります。

このうちX1Dは3インチのフロッピー・ディスク・ドライブを持つ機種です。

現在の主力製品はX1FシリーズとX1turboシリーズです。

Fシリーズの，フロッピー・ドライブなしで，カセット内蔵のModel 10は価格89,800円，5インチのフロッピー・ドライブ1台を付けたMobel 20が139,800円という買いやすい価格です！

いっぽう，Turbo シリーズのほうはX1Fの機能に，日本語のワード・プロセッシング，640×400ドットのフルカラー，デジタル・プロッタを内蔵したスーパーインポーズ機能などが強化され，カセット付きのModel 10が価格168,000円，フロッピー1台付きのModel 20が価格248,000円となっています。

ソフトについて

X1用のナムコのゲーム・ソフトの代表格は，やはりゼビウスでしょう。

X1シリーズには，いずれも高速電磁メカを使ったカセット・データ・レコーダかフロッピー・ディスク・ドライブが内蔵されていることから，あの16エリアにわたるゼビウスのマップを3ラウンドごとに読込ませながら，オリジナルと同じようにプレイすることが可能となったのです。

もう一つ，X1シリーズ用のソフトにとってありがたいのは，画面の2枚合成ができるという点です。

X1のゼビウスの場合，地面のスクロールはキャラクター（文字）用の画面を使い，飛行物などはグラフィックの画面を使い，両者を合成させて，ソフトが完成しています。

今でこそ，パソコン画面の合成が楽にできるパソコンが多くなってきましたが，X1は，パソコンの表現力を最重点に置いた，AV思想のパソコンとしての主張が，発売当初からされていた，唯一のパソコンでもあります。

▲XIF Model 20とモニタ・テレビ

▲XI turbo Model 30と周辺機器

■カタログ請求先：〶162東京都新宿区市谷八幡町8シャープ㈱電子機器「BM別冊」係

パックマン for X1シリーズ

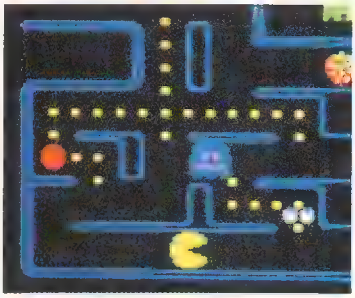
★対応機種：X1／C，CS，CK，
X1－D，ターボ，F
★メディア：テープ／3インチFD
／5インチFD
★対応ジョイスティック：XE－1
★価格：FD版　5800円
テープ版　3500円
★発売元：電波新聞社

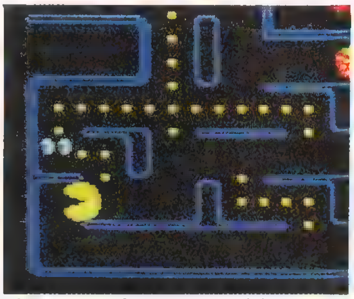
このソフトは，電波新聞社がナムコのライセンスを得て，制作したものです。

パックマンといえば，ナムコを代表するゲームですが，X1用のパックマンはシャープからX1が発売されてすぐに登場した息の長いソフトです。

おなじみの4匹のモンスターたちとパックマンの息ずまる追いかけっこは何回プレイしても楽しませてくれますね。このソフトは，X1の，グラフィック画面とキャラクター（文字）画面の重ね合わせができる，有利な特徴を活用して，美しくしあがっています。

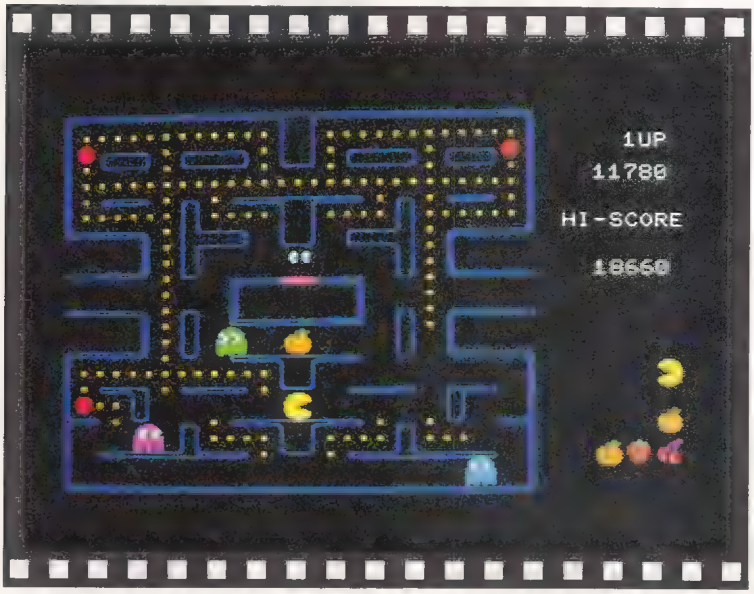
サウンドも3重和音が可能なPSG（プログラマブル・サウンド・ジェネレータ）を使い，ふんいきをグーンと盛りあげています。


もう一匹食べて1600点！


パックマンに食べられて，目変化したモンスター

プレイしてみて気がつくのは，キャラクターのきれいな点でしょう。

パックマン，オトボケ，アカベイ，グズタ，ピンキーをはじめ，チェリーやオレンジなどのフルーツ・ターゲットは，キャラクター定義(ていぎ)という機能を使って作られたもので，たいへん美しいしあがりです。



ゲームの内容は，1ラウンド中のエサをすべてパックマンが食べつくしてしまうとクリア。つぎのラウンドに進むことができます。

大きなパワーエサを食べると，パックマンの立場が追われるほうから追うほうに変わり，青くなって逃げもどるモンスターたちを食べると，一気に高得点がもらえます。

また，ワープ・トンネルを利用すると，画面の反対側に移ることができます。このテクニックを上手に使うと，しつこいモンスターの追撃をふり切ることもできます。

ちょっと一休みができるパックマン・ショー（マンガ・タイムとかコーヒー・ブレイクと呼ばれる）もあり，オリジナルのパックマンそのままのプレイを楽しむことができます。

ただ，キャラクターの動きが8ドット（1ドットはテレビ画面の最小単位）なので，ギリギリまでネバルと，アッサリとやられてしまうことがありますから注意が必要です。

ジョイスティックはXE－1が使えます。

ギャラクシアン for X1シリーズ

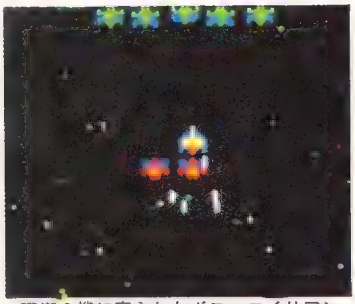
★対応機種：Ｘ１／Ｃ，ＣＳ，ＣＫ，Ｘ１－Ｄ，ターボ，Ｆ
★メディア：テープ／３インチＦＤ／５インチＦＤ
★対応ジョイスティック：ＸＥ－１
★価格：Ｆ Ｄ 版　5800円
　　　　テープ版　3500円
★発売元：電波新聞社

バックには星が流れる宇宙空間でくりひろげられる，エイリアン軍団との息づまるスペース・ゲーム，ギャラクシアンのＸ１バージョンは，ナムコのライセンスを得て，電波新聞社が制作したものです。

スピードが速く，画面もキャラクターとグラフィックの２枚重ねができるというだけで，他のパソコンでは苦労する表現が，Ｘ１なら簡単にできることもあってか，このギャラクシアンも，なかなかよいソフトにしあがっています。

パソコン・ゲームの場合，特にリアルタイム・ゲームでは，画面上のキャラクターの動くスピードが速いことがゲームの良し悪しの判定の基準になっているようですが，速ければよいのかというと，そうではありません。

スコア表示の上にギャラクシアンのロゴ


護衛２機に守られたボス・エイリアン

バカにスピードがあるように見えるソフトをよく観察してみるとわかるのですが，キャラクターが実際には大ざっぱに，動いていることがあります。

人間の目には連続的に見えても，ガクッ，ガクッと動かしているのです。

こういうソフトにかぎって，実によくヤラレてしまいます。

相手キャラクターの動きが速いのではなく，ただデタラメなゲーム設定がされているとしか判断できないのがこういう種類のソフトです。

ギャラクシアン for Ｘ１シリーズはプレイしているとついつい熱中してしまいます。

確かに，エイリアンは，かなりのスピードで攻撃してきますし，バラバラと弾を発射してきますが，それらは目にも止まらないスピードではなく，あきらかに見えています。

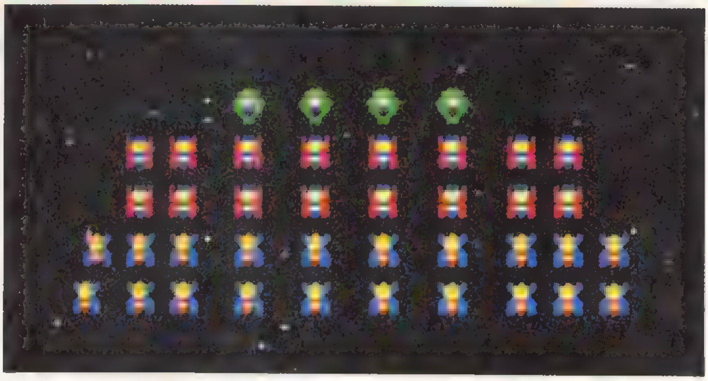
それなのに，ギャラク・シップはドッカーンとやられたり，あやうく逃げたりすることになるのですが，このことが，ゲームをおもしろくしている一つのポイントです。

こういう設定は，ある程度の性能を持ったパソコンでないとやりにくいことですが，Ｘ１ギャラクシアンではみごとにオリジナルのギャラクシアンの持つおもしろさを再現しています。

サウンドもなかなかですし，キャラクターの美しさは「さすがＸ１」となっとくさせてくれるものがあります。

ギャラガ for X1シリーズ

★対応機種：Ｘ１／Ｃ，ＣＳ，ＣＫ，
　Ｘ１－Ｄ，ターボ，Ｆ
★メディア：テープ／５インチＦＤ
★対応ジョイスティック：ＸＥ－１
★価格：ＦＤ版　6000円
　　　テープ版　3800円　｝近日発売予定
★発売元：電波新聞社

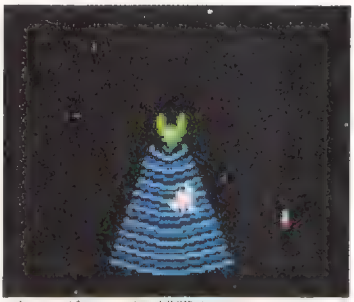


アクロバチックな飛行と，奥の深いゲーム設定，それに，感動的ともいえる効果ミュージックの数々で高い人気を持つギャラガの，ＰＣ－9801用，ＦＭ－７用，ＭＺ－1500用に続く第４弾目の作品で，ナムコのライセンスのもとに電波新聞社が制作したＸ１用最新作です。

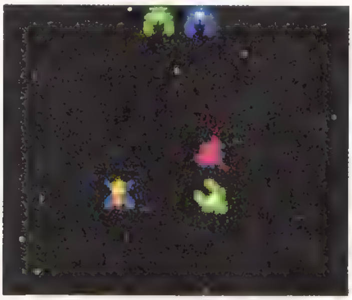
ゲームは，美しい飛行曲線を描きながら軍団をつくるギャラガのオープニング・モードからはじまります。

このときに，いかに多くのギャラガをたたいておくかがそのラウンドの勝負の別かれ道です。

ギャラガのボスは，少なくとも２匹は残しておいたほうがリコウです。軍団からのボスの第２波の攻撃では，マイ・シップをさらっていくトラクター・ビームを発射するからです。



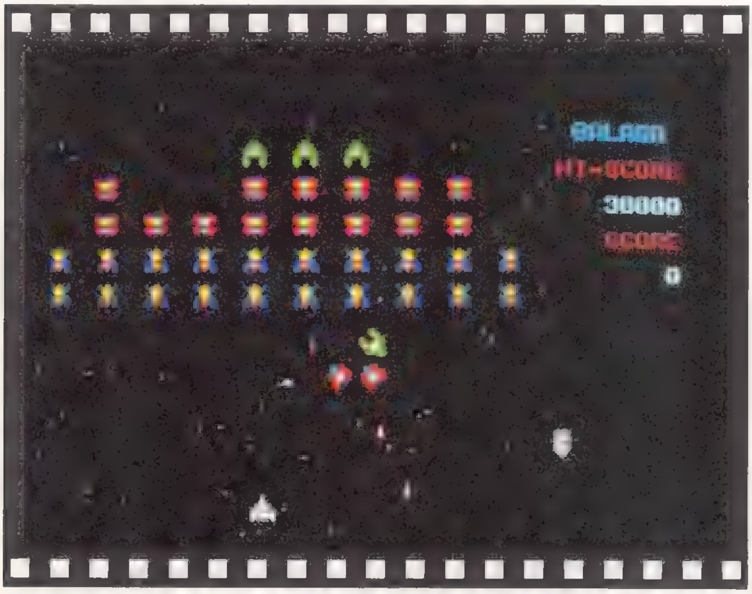
ボス・ギャラガに捕獲されるファイター



ファイターをとりもどせ！

トラクター・ビームにとらえられたマイ・シップは，やがてボスといっしょに攻撃してきますが，攻撃中のボスだけをうまく撃つと，マイ・シップは回収され，デュアル・ファイター（２機連動）になります。

こうなれば攻撃力は２倍！嵐のように敵キャラクターを撃ちまくってしまいましょう。



また，いろいろなキャラクターが，さまざまな飛行パターンで画面を飛びまわるチャレンジング・ステージもあります。チャレンジング・ステージでは，パーフェクト（完全）に相手をやっつけると10,000 pts のボーナス点が加算されます。

ここでも，デュアル・ファイターは強さを発揮します。

ギャラガは，曲線飛行と，そのスピードが売り物のゲームです。このソフトはＸ１のハードの良さを生かし，オリジナルのゲーム性の再現に成功しています。

それでも，開発には，６か月以上もかかったということですから，ナムコのゲームをパソコン・バージョンにするというのは，たいへんな作業だと思います。

思わず熱中してプレイさせられてしまうパソコン・ソフトですが，ときどきはプログラミングの苦労なども思いうかべてあげれば，プログラマーのみなさんも喜ぶことでしょう。

ゼビウス for X1シリーズ

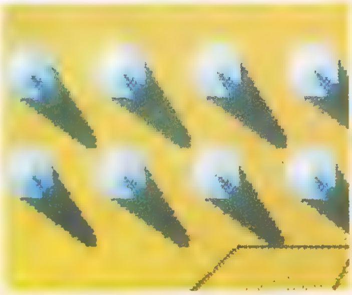
★対応パソコン：Ｘ１／Ｃ，ＣＳ，ＣＫ，Ｘ１－Ｄ，ターボ，Ｆ
★メディア：テープ／３インチＦＤ／５インチＦＤ
★対応ジョイスティック：ＸＥ－１
★価格：ＦＤ版ＸＥ－１付　7500円
　　　ＦＤ版　5900円
　　　テープ版＋ＸＥ－１　5900円
　　　テープ版　4300円
★発売元：電波新聞社

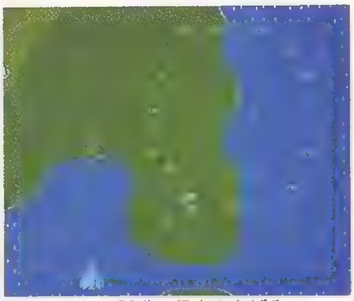
1984年，最大の話題をかっさらったパソコン・ソフトといえばこのゼビウス for Ｘ１でしょう。

16エリアに設定されたゼビウスの全画面と，全キャラクターを，パソコンのソフトに完全におさめた，はじめてのソフトがこの作品で，ナムコの許可のもとに，電波新聞社が制作したものです。

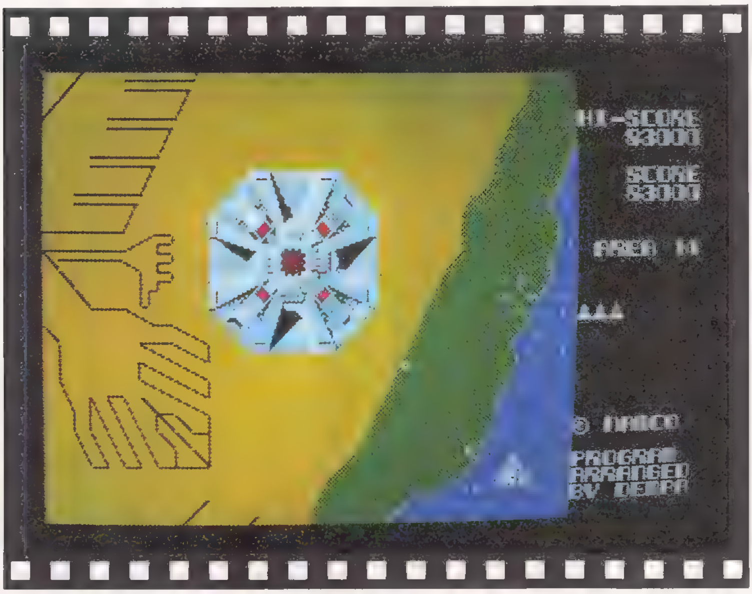
開発室のスタッフにたずねたところ「はじめは，ぜったいにムリだ！と思いながら開発にとりかかった」というほど，これはたいへんな作業だったようです。

なにしろいくらナムコの許可が得られたといっても，業務用のハード（基板）とＸ１とでは構造がちがいますから，業務用のプログラムの内容をナムコから教えてもらって作るというわけにはいきません。


キミは８本ソルを全部だせるかな


ジェミニ誘導で得点をあげろ！

「スタッフ全員がゼビウスをとことんプレイして，頭にゲームをたたきこむことからはじめました」と，まずはゲームを知り，理解することからスタートしたこのプロジェクトは，約７か月で商品化にこぎつけたそうです。



ジョイスティックを同時に発売したというのもユニークなソフトです。その理由は「Ｘ１のキーボードでは，ゼビウスのほんとうのおもしろさを体験できないし，市販のジョイスティックには，２トリガボタンのものがなかったからだ」といいます。

ゼビウスは８方向にソルバルウを動かしながら，ザッパーとブラスターの２種類の弾を撃って敵キャラクターと戦うゲームですから，この話はなるほどとうなずけます。

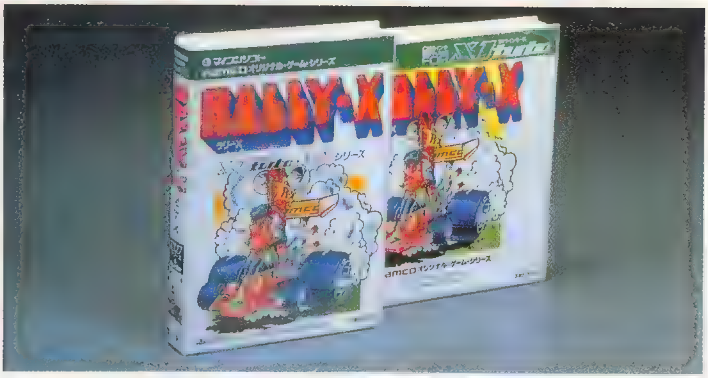
ＸＥ－１あるいはＸＥ－７などと名付けられ，単品でも発売されているこのジョイスティックは，見てくれはよくありませんが，確実に得点のあがる使いやすいジョイスティックです。

ゼビウスにホレ込み「ジョイスティックもソフトの一部」とまでいう，開発室の意気込みが，パソコンソフト市場の歴史に残る大ヒットを飛ばしたヒミツでしょう。

本体のＸ１もゼビウス発売以来，大きく人気を高め，またたく間に８ビット・パソコンの上位を占めるパソコンとなりました。

ラリーX for X1シリーズ

★対応機種：Ｘ１／Ｃ，ＣＳ，ＣＫ，
　Ｘ１－Ｄ，ターボ，Ｆ
★メディア：テープ／５インチＦＤ
★対応ジョイスティック：ＸＥ－１
★価格：Ｆ Ｄ 版　5000円
　　　　テープ版　3800円
★発売元：電波新聞社



Ｘ１用のラリーＸはナムコのライセンスを得て電波新聞社が制作したソフトです。

ルールはオリジナルのラリーＸとまったく同じです。

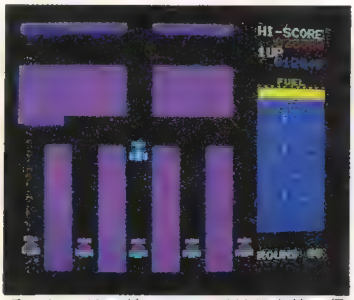
画面の右側には，全プレイエリアのレーダー・スクリーンがあり，対抗車の動きや，クリアしていかなければならないチェック・ポイントが表示されています。

プレイヤーはテン・キーの⑧②④⑥で上下左右にマイカーをあやつることができます。

対抗車の目くらましをする煙幕は，スペース・キーを押すことで発射することができます。

もちろんそのあとの得点が倍になるスペシャル・チェック・ポイント（スペシャル・フラッグ）や，残りの燃料（ＦＵＥＬ）が得点に加算され，なおかつ満タンにしてくれるラッキー・チェック・ポイント（ラッキー・フラッグ）も設定されており，高得点をあげるために作戦を立てる，ラリーＸならではのおもしろさを味わうこともできます。

対抗車あり・岩ありの難コース



チャレンジング・ステージは効率的に得点アップ

敵カーどうしをゴッツンコさせたりコーナーをたくさん通過して引きはなしたりするテクニックも使え，一度プレイしたら，なかなかやめられない，みりょくのあるできあがりです。

敵カーがはじめは動かないチャレンジング・ステージもオリジナルと同じように用意されています。

ラリーＸには欠かすことのできない軽快なメロディのＢＧＭも，もちろんプログラムされていますから，ムードも最高です。

ゲーム難易度の設定は少しむずかしいように感じました。

ボケッとしていたら，すぐにやられてしまいます。

スタート時から，たえず対抗車を引きはなすことを念頭におきながらプレイしていかないと３ラウンドぐらいでアッサリ持ち車がなくなってしまいます。パソコン・バージョンですから，お金はかからないわけですが，かなりヤリ込まないと５ラウンド・クリアはむずかしいでしょう。

もし，ラウンド10まで行けたらキミのウデはそうとうなものです。

ディグダグ for X1シリーズ

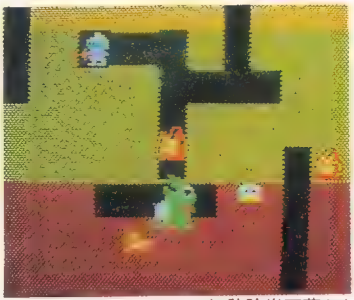
★対応機種：Ｘ１／Ｃ，ＣＳ，ＣＫ，
Ｘ１－Ｄ，ターボ，Ｆ
★メディア：テープ／３インチＦＤ
／５インチＦＤ
★対応ジョイスティック：ＸＥ－１
★価格：Ｆ Ｄ 版　5800円
　　　　テープ版　3500円
★発売元：電波新聞社

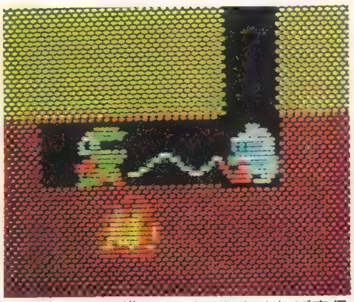
おなじみのキャラクター，プーカァとファイガーを相手に，我らがヒーロー“ディグダグ”がくりひろげるコミカルな穴掘りゲーム，ディグダグのＸ１バージョンも，ナムコのライセンスを得て電波新聞社が制作しました。

プログラム的に見ると，設定がむずかしいのが，このディグダグです。

たえずプレイ画面にはたくさんのキャラクターが動いているし，ディグダグは動くたびに穴を掘ったり，さらにはポンプでモリをのばしたり，モンスターのほうも目変化したり，プクプクとふくらんだり，パンクしたりと大いそがしです。

そればかりではありません。岩がありました。モンスターをまとめてつぶすと一気に高得点！という岩もゴットンと落っこちてきます。


ふくらませてつぶせば，陰険岩石落とし


ファイガーを横からパンクさせれば高得点

プレイしている側にとってこれほどおもしろいゲームはないのですが，制作する側は苦労が多いそうです。

さて，このＸ１用ディグダグですが，ルールはまったく業務用のものと同じです。

ただ，アルゴリズム的にはモンスターの追いかけが少し弱いような気がします。このソフトも，パソコン・ソフトの一つの弱点である当たり判定が８ドット単位という性格を持っているため，あまり追いかけがキツイと，すぐにやられてしまうために，ワザとそうしているのかもしれません。

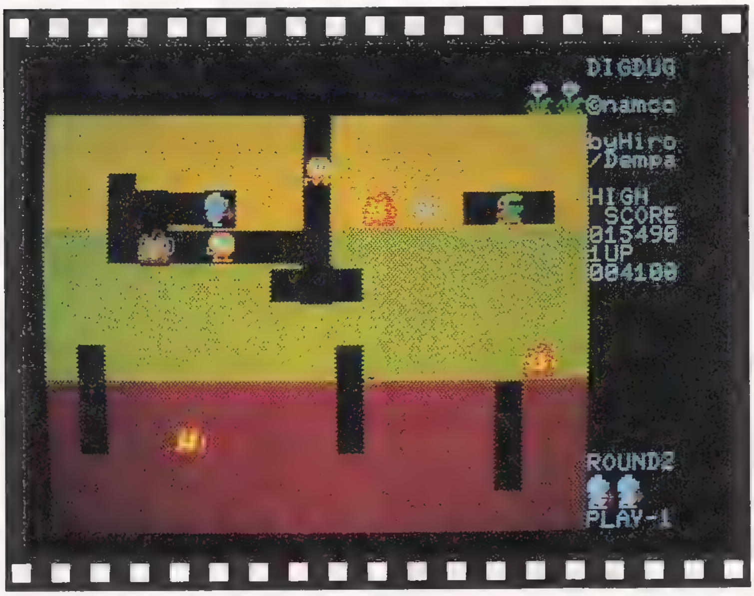
その他のところはあまり気になる点はありませんが，やはり，キーボードの操作は，はじめのうち，とまどってしまいました。

ディグダグは[8][2][4][6]のキーで上下左右に動きます。

ポンプはスペース・キーを押すことでのばせます。

とにかくキー操作を身につけるつもりで，岩落としのテクニックよりも，確実モンスターをパンクさせていくようにしましょう。

ポンプを押すタイミングや，モンスターにやられる間合いなどがつかめたらいよいよ頭を使って，岩の下にプーカァやファイガーをさそいこみ，大量得点を取れるまとめ岩石ツブシをしかけてやりましょう。ハイスコアはもう目前です。



マッピー for X1シリーズ

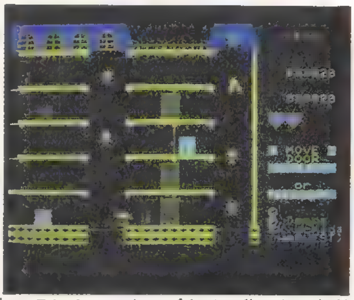
★対応機種：Ｘ１／Ｃ，ＣＳ，ＣＫ，
Ｘ１－Ｄ，ターボ，Ｆ
★メディア：テープ／３インチＦＤ
／５インチＦＤ
★対応ジョイスティック：ＸＥ－１
★価格：Ｆ Ｄ 版　5800円
テープ版　3500円
★発売元：電波新聞社

男の子はもちろん，女の子までまきこんで，いっぺんに人気者になってしまったのがマッピーです。

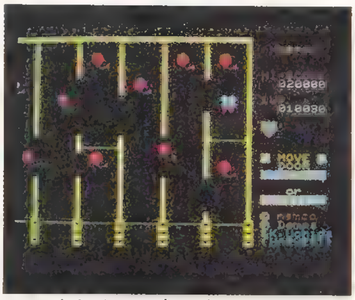
とにかくゲームの設定がかわいらしく，だれにでも楽しみながらプレイできる点と，軽やかなリズムでプレイ中に流れているＢＧＭがこのゲームを大ヒットさせたポイントのように思われます。

プレイヤーが操作するのは，テンキーの④と⑥と，ドアをあけるためのスペース・キーだけというシンプルさです。④と⑥のキーでマッピーは左，右に向いて歩きます。

シンプルな操作のわりに，マッピーはダイナミックな動きをします。トランポリンで上下にはね回るからです。



しつこいミューキーズもベル落としで気絶



パーフェクトで10000点のボーナス・ラウンド

操作がシンプルだということは，マッピーが動いている間に作戦を立てやすいということだろうと思います。しかも画面では，アキをこさせないリズミカルな動きでマッピーがハネ回っています。

プレイヤーは，じっくりとおもしろさを味わえる……。そんなところがマッピー・フィーバーのポイントでしょうか。

Ｘ１バージョンのマッピーも電波新聞社がナムコのライセンスを得て，制作したものです。

Ｘ１バージョンのソフト共通にいえることですが，キーボードの操作になれないと，少々とまどうことがあります。これはジョイスティックを使えばまったく問題にならないのですが，パソコン・ソフトをプレイする人なら，パソコンのキーボードくらい楽にあやつれなくてはしかたがありません。指先にコツをおぼえこませてください。

このソフトは1984年１月に発売されすごい人気を博したものですが，ソフトの進歩は目ざましく，当時最高と思われたプログラム・テクニックも，今では古くさく感じられるところもあるため，電波新聞社では，内容を一段とグレード・アップし，より実物に近い作品を制作中とのことです。

このままでも，十分にマッピーらしさを味わうことができますが，ＮＥＷバージョンはどのように変わっているか，早くくらべてみたい気持でいっぱいです。

第7章
ナムコ グッズ総カタログ

ディスプレイの画面から飛び出し，かわいらしい商品となった，
ナムコ・ファンのみなさんなら，ぜひそろえたくなるような
ナムコのキャラクター製品をご紹介しましょう。
いずれも，入手可能なものばかりです。

※購入方法は422ページを参照してください。

ウエアー，スポーツ関連グッズ

ナムコのかわいらしいキャラクターをアレンジしたＴシャツトレーナー，ポーチ＆（アンド）タオルを紹介しましょう。

発売元はナムコと電波新聞社（ペンタン）です。

❶ピクパクトレーナー：価格3800円…発売元㈱ナムコ
ピクパクをアレンジしたトレーナーで色は黄色とクリーム色，サイズはＬ，Ｍ，Ｓの３種あります。

❶

❷

❷パックマントレーナー：価格3900円…発売元㈱ナムコ
パックマンをあしらったトレーナーです。色は写真のもので，サイズはＬ，Ｍ，Ｓの３種そろっています。

❸

❸ナムコＴシャツ：価格1800円…発売元㈱ナムコ
ナムコのロゴを中心にしたＴシャツです。色はピンク，ブルー，グリーン，の３色。フリーサイズです。

❺ゼビウスＴシャツ：価格2300円…発売元＝㈱ナムコ
ＸＥＶＩＯＵＳのロゴマークがあしらってあるＴシャツです。サイズはフリーサイズです。

❹ ❺ ❻

❹パックマンＴシャツ：価格1800円…発売元＝電波新聞社／㈱ナムコ
パックマンの楽しいカラー・イラスト入りのＴシャツ，Ｌ，Ｍ，Ｓの３サイズそろっています。

❻マッピーＴシャツ：価格1500円…発売元＝㈱ナムコ
マイクロ・ポリス“マッピー”のかわいらしいイラスト入りのＴシャツでサイズはＬ，Ｓ，Ｍがあります。

❼

❽

❼マッピー・ポーチ＆タオル：価格1800円…発売元＝電波新聞社
持ちはこびに便利なジュースのカンをデザインしたビニール・パッケージ(ポーチ)に入った楽しいタオルです。

❽パックマン・ポーチ＆タオル：価格1800円…発売元＝電波新聞社
ジュース・カン・スタイルのポーチにおさめられたパックマンをデザインしたタオルです。

学習，事務関連グッズ

消しゴム，封筒，ノートなど，
使うだけでうれしくなる学習，
事務関連グッズを紹介します。

⑪メトロクロス下敷き：価格200円
…発売元㈱ナムコ

⑫マッピー下敷き：価格200円…
発売元㈱ナムコ

⑨

⑪

⑫

⑨ディグダグII下敷き：価格200円
…発売元㈱ナムコ

⑩ピクパク下敷き：価格200円
…発売元㈱ナムコ

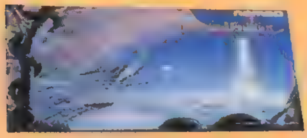
⑩

⑬

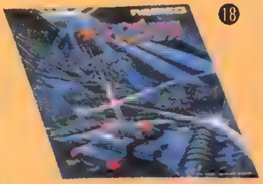
⑬ロボット大集合下敷き：価格200円
発売元㈱ナムコ

⑭マッピー封筒：価格200円
…発売元㈱ナムコ
⑮ピクパク封筒：価格200円
…発売元㈱ナムコ

⑯〜㉑ポストカード・セット：価格300円…発売元㈱ナムコ
メトロクロス，グロブダー，ドルアーガの塔，
リブルラブル，パックランド，ドラゴンバスターのセットです。


⑯

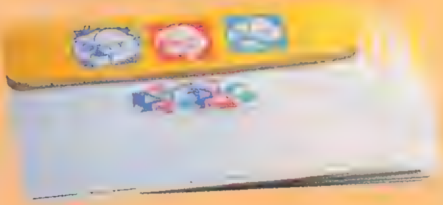
⑰

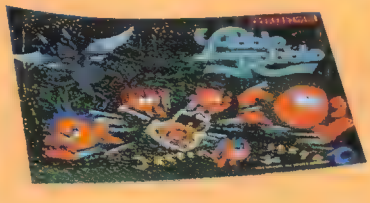

⑱

⑭

⑲

⑳


⑮


㉑

㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗

㉒ピクパク便せん：価格200円
…発売元㈱ナムコ
㉓マッピー便せん：価格200円
…発売元㈱ナムコ
㉔パックマン・ノート：価格250円
…発売元㈱ナムコ
㉕ピクパク・レーベル・ブック：
価格150円…発売元㈱ナムコ
㉖パックマン・カン・ペンケース：
価格350円…発売元㈱ナムコ
カンで作られたフデバコです。
㉗ピクパク・カン・ペンケース：
価格350円…発売元㈱ナムコ

ステッカー，アクセサリー関連グッズ

みなさんの生活を楽しく，ナムコのキャラクターでいろどってみませんか？シール，ステッカーやキーホルダーなどのアクセサリー・グッズをご紹介します。

㉘

㉙

㉙ロボット・ステッカー：
価格200円…
発売元㈱ナムコ

㉘ピクパク・シール：価格100円…
発売元㈱ナムコ

㉚

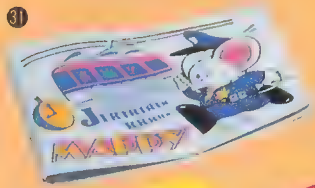
㉚マッピー・シール：価格100円…
発売元㈱ナムコ

㉛マッピー・パス・ケース：
価格250円…発売元㈱ナムコ
パス・ケース，つまり定期入れです。

㉝パックマン・フロート・キー・ホルダー
価格350円…発売元㈱ナムコ
水にもうかぶキー・ホルダーです。
色は赤，青，黄，白があります。

㉜ピクパク・パス・ケース：価格250円
…発売元㈱ナムコ

㊲パックマン・コースター：
価格250円…発売元㈱ナムコ
2枚組みです。

㉛


㉜

㊲

㊳マッピー・ラミネート・カード
：価格100円…発売元㈱ナムコ

㊴マッピー・キー・ホルダー
：価格300円…発売元㈱ナムコ

㉞ピクパク・バッジ：価格200円
…発売元㈱ナムコ
〝ゴンザレス〞，〝マリア〞，
〝トメIII〞の3種類があります。

㊱マッピー・バッジ：価格200円
…発売元㈱ナムコ

㉟アトマバッヂ：価格200円…
発売元㈱ナムコ

㊵

㊵ロボット・ジグソー・パズル
：価格600円…発売元㈱ナムコ

㊶

㊶マッピー・ポスター：価格300円
…発売元㈱ナムコ

レコード，ビデオ関連ソフト

映像，サウンド的にすぐれたナムコのゲームは，レコードやＶＴＲ，ビデオディスク用のソフトとしても発売されています。

㊷

㊷ゼビウス：価格6800円…
発売元＝ＣＩＣ・ビクタービデオ㈱
ＶＨＳ用とベータ用があります。ゼビウスの全16エリアはもちろん，それぞれのキャラクターのアップ映像などが，29分のビデオ映像として収録されています。

㊸

㊸ゼビウス：価格5800円…
発売元＝日本ビクター㈱
ＶＨＤビデオディスク版のゼビウスです。サウンドはステレオで，ビデオディスクの特徴を生かして，好みの場面をサーチしたり，早送り，逆送りなどもできます。

㊼ザ・リターン・オブ・ビデオ・ゲーム・ミュージック：価格2200円…
発売元＝アルファーレコード㈱
ＬＰレコードです。収録曲は，ポールポジションII，グロブダー，ディグダグII，ドラゴンバスター，メトロクロス，キャプラス，ドルアーガの塔，他です。

㊻スーパーゼビウス：価格1200円
…：発売元＝アルファーレコード㈱
45回転の30cm版レコードで，スーパーゼビウス，ギャプラス，ドルアーガの塔が収録されています。

㊺

㊻

㊼

㊹

㊺ビデオ・ゲーム・ミュージック：
価格2000円…発売元＝アルファーレコード㈱
カセット版です。

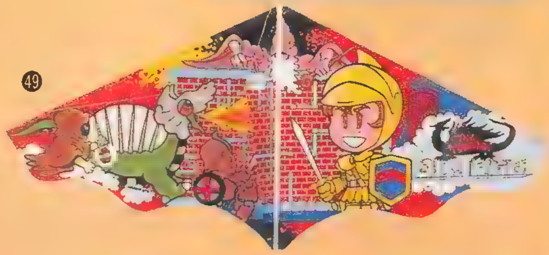
㊹ビデオ・ゲーム・ミュージック：価格2000円…発売元＝アルファーレコード㈱
ＬＰの中には，ゼビウス，ボスコニアン，パックマン，フォゾン，マッピー，リブルラブル，ポールポジション，ニュー　ラリーＸ，ディグダグ，ギャラガのサウンドが収録されています。

トーイ関連商品

おもちゃ屋さんでも，ナムコ・グッズを売っているのを知っていますか？自分が夢中になって遊ぶ年じゃなくっても，コレクションとして楽しめちゃうようなものがそろっています。

㊽

㊽パックランド・カイト：価格900円…発売元：大里玩具

㊾


㊾ドルアーガ・カイト：価格350円…発売元：大里玩具

㊿

㊿ゼビウス・カイト：価格350円，600円，900円
…発売元＝大里玩具

51ナムコ・ゲーム盤：価格150円
…発売元＝大里玩具
ビデオゲームをゲーム盤にしてしまった！というもの。

52

52それゆけ！マッピー：価格1980円
…発売元＝シンセイ
電池で動くマッピーのロボットと，迷路がセットになったおもちゃです。

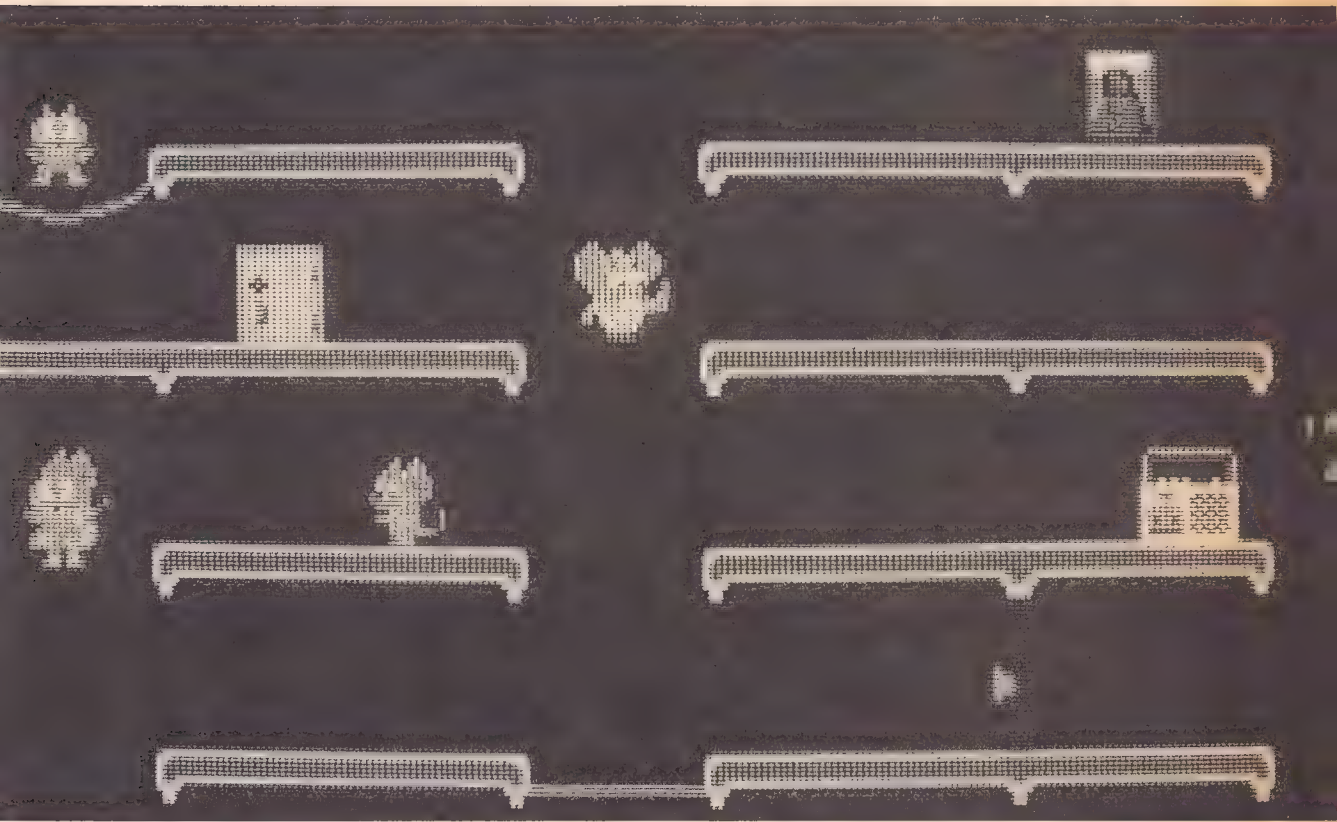
53

53フライング・ジェット飛行機：価格50円…発売元＝大里玩具
とにかくよく飛びます。キャラクターも，いろいろそろっています。

54

54ガチャガチャ消しゴム：価格100円
…発売元＝ペニイ自動販売
ガチャガチャでだせる消しゴムです。

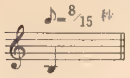
第8章
サウンドで楽しむナムコ ゲーム
ナムコ ミュージック大全集



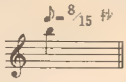
ナムコのゲームとサウンドは，切っても切れない関係にあります。
本章では，ナムコのゲーム・ミュージックとサウンドのすべてを楽譜に直し，紹介しています。
パソコンをお持ちのかたは，さっそくインプットして
心ゆくまでナムコ・サウンドを楽しんでみてください。

ジー・ビー　GEE BEE

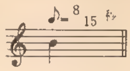
①クレジット音



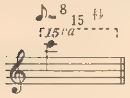
②バンパー・ヒット音



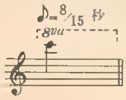
③ボーナス音



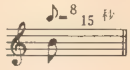
④Roll Over通過音



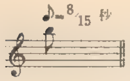
⑤ブロック・ヒット音



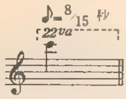
⑥かべ ヒット音



⑦パドル・ヒット音

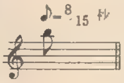


⑧スピナー通過音

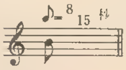


ボムビー　BOM BEE

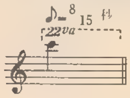
①パドル・ヒット音



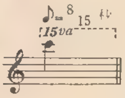
②かべ ヒット音



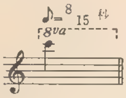
③スピナー通過音



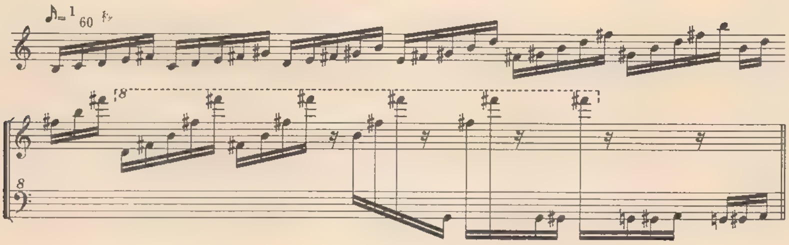
④Roll Over通過音



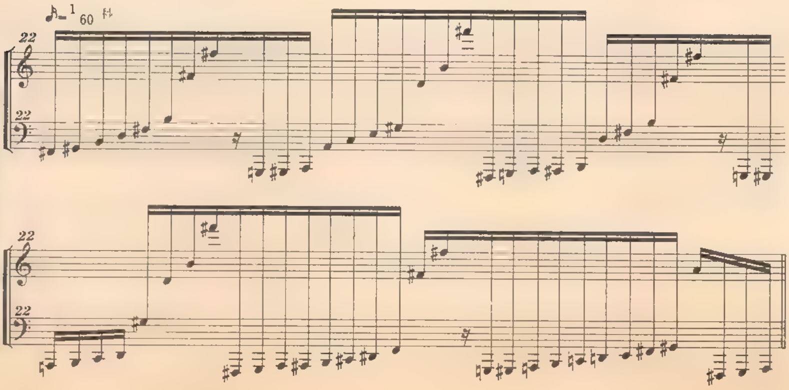
⑤ブロック・ヒット音



⑥クレジット音

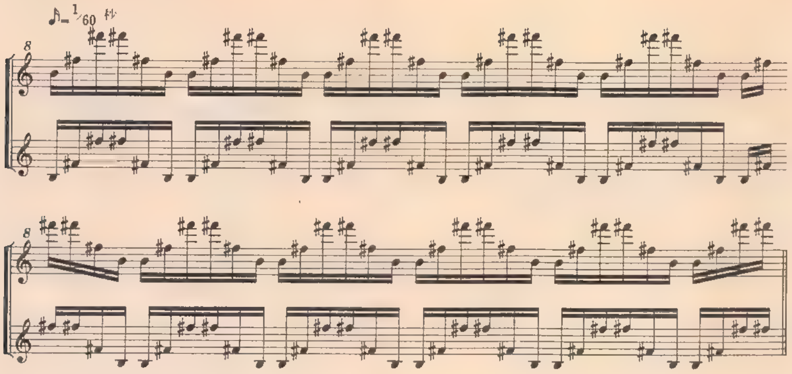


⑦ダブル・トリプル音

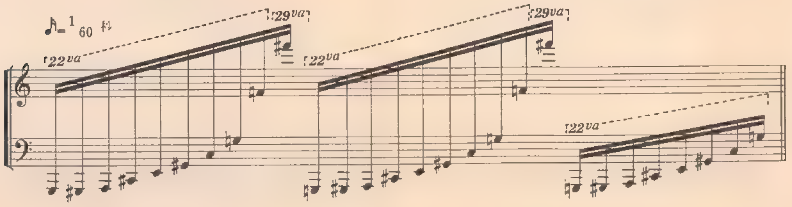


⑧小バンパー音

⑨大バンパー音



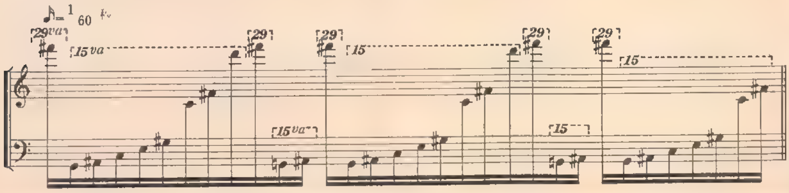
⑩ボーナス加算音



⑪コレクト・ボーナス音(その1)

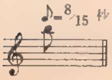
⑫コレクト・ボーナス音(その2)

⑬コレクト・ボーナス音(その3)

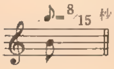


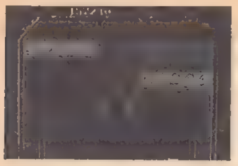
キューティキュー　CUTIE Q

①パドル・ヒット音

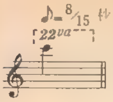


②かべヒット音

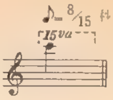




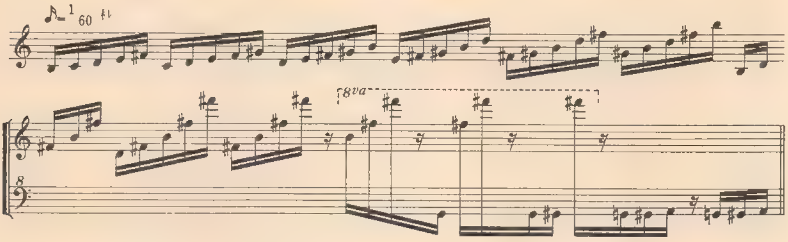
③スピナー通過音



④ブロック・ヒット音

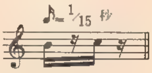


⑤クレジット音

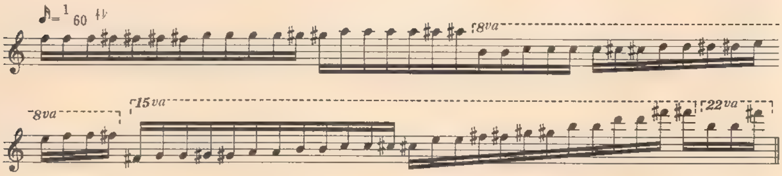


⑥エクステンド音

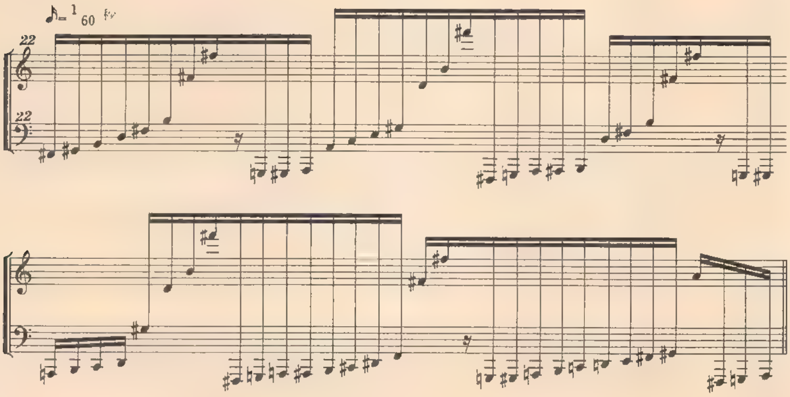
⑦ウォークマン・ヒット音



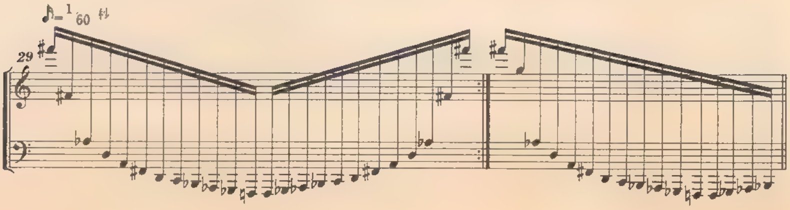
⑧Qちゃん ヒット音



⑨ダブル・トリプル音



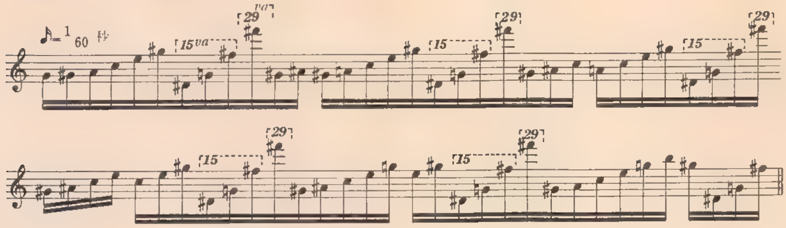
⑩Kick Out音



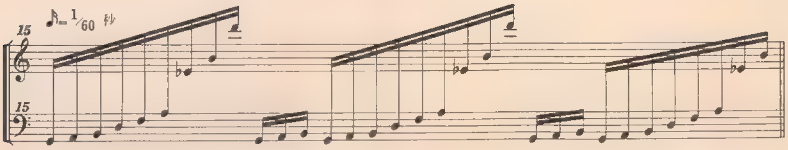
⑪Roll Over通過音

⑫Ex. Roll通過音

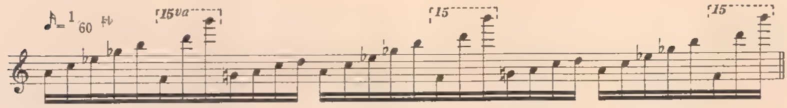
⑬ボーナス加算音



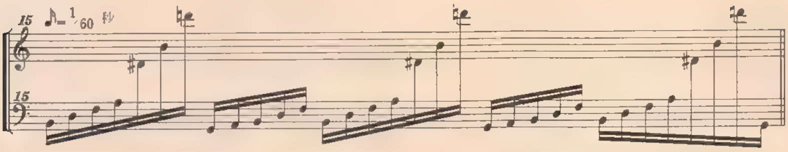
⑭コレクト・ボーナス音(その１)



⑮コレクト・ボーナス音(その２)

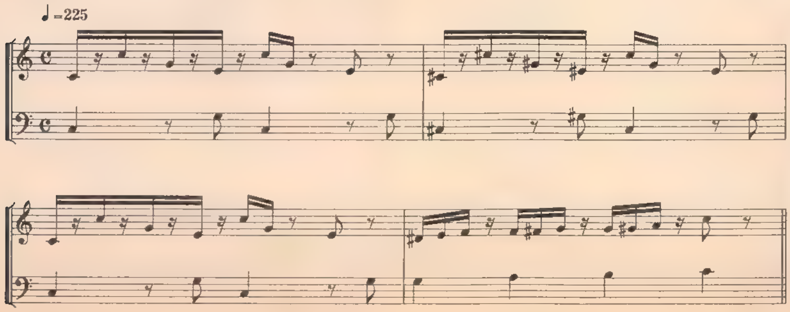


⑯コレクト・ボーナス音(その３)

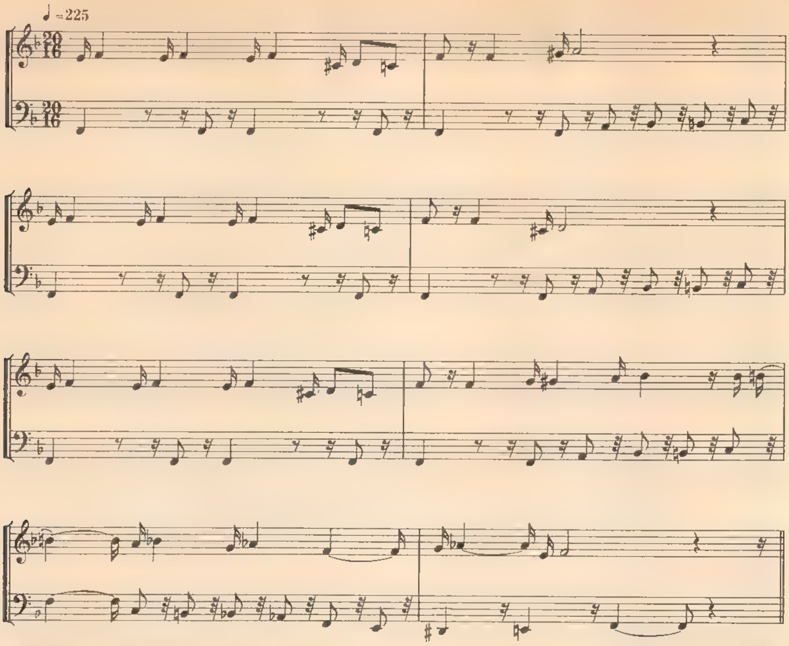


パックマン　PAC-MAN

①ゲーム・スタート・ミュージック



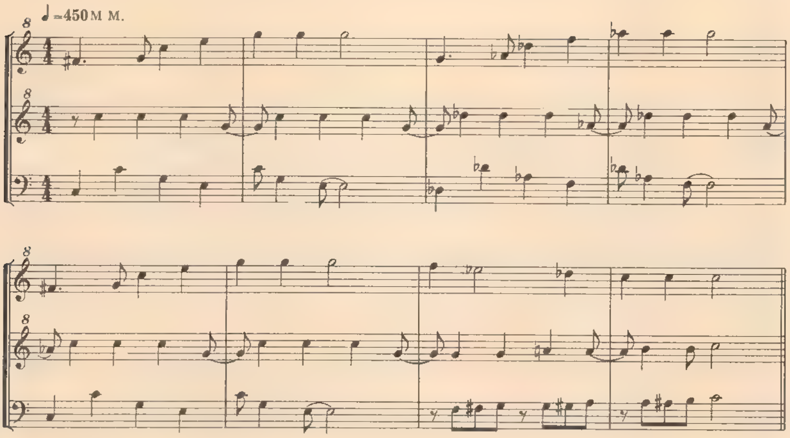
②マンガ・ミュージック

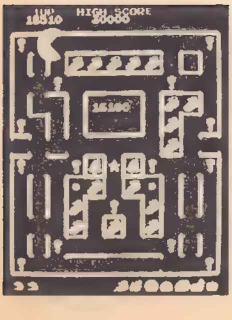


スーパーパックマン SUPER PAC-MAN

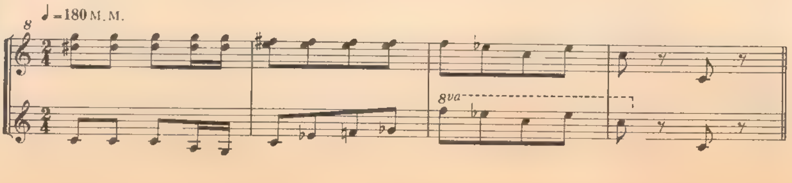
①クレジット音

②ゲーム・スタート・ミュージック

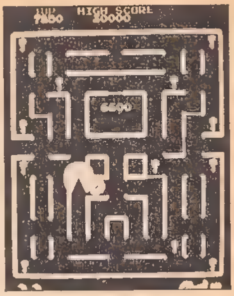


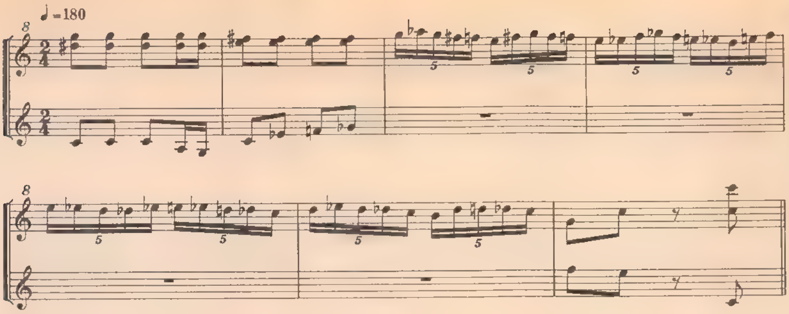


③ラウンド・クリアー・ミュージック

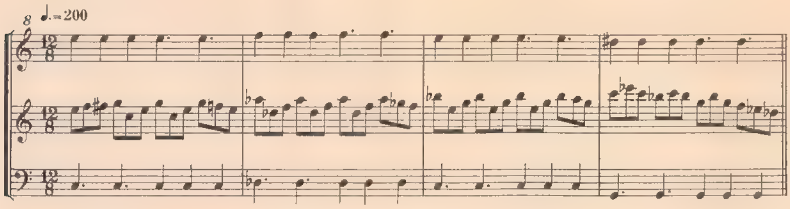


④ゲーム・オーバー・ミュージック

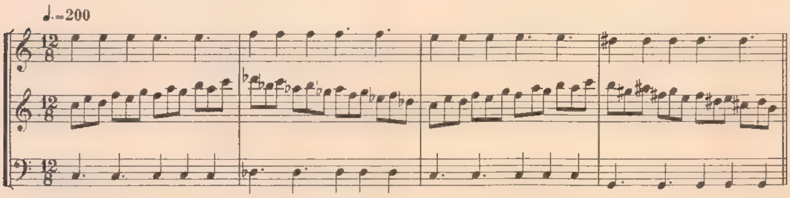




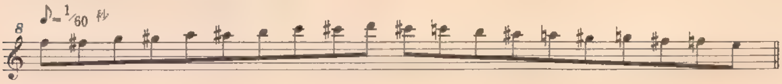
⑤<1位>名前入れミュージック



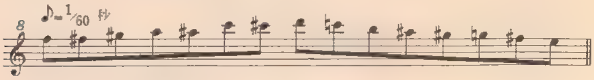
⑥<2位～5位>名前入れミュージック



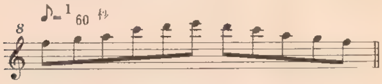
⑦モンスター移動音(平常時)



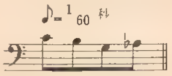
⑧モンスター移動音(スパート時ーその1)



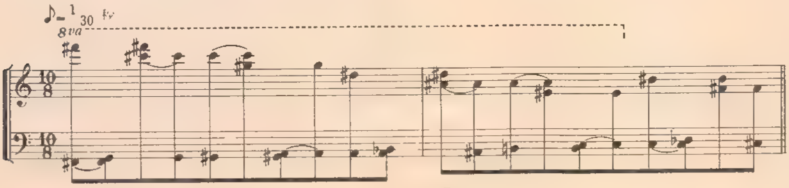
⑨モンスター移動音(スパート時ーその2)



⑩モンスター いじけ音

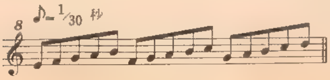


⑪パックマンが鍵を食う音

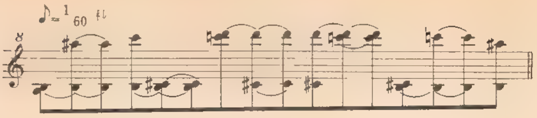


⑫パックマンがエサを食う音

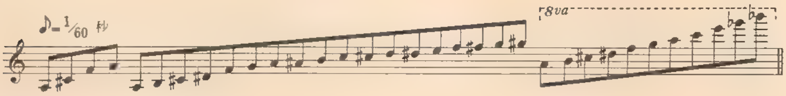
⑬パックマンが
スペシャル・パワー・エサを食う音



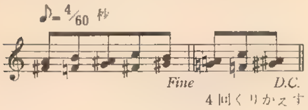
⑭パックマンが壁を食う音



⑮パックマンがモンスターを食う音



⑯回転ドラムの回転音

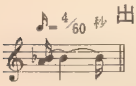


（注）実音は記譜より3オクターヴ高い。

⑰スロットで5000点または2000点が出たときの音

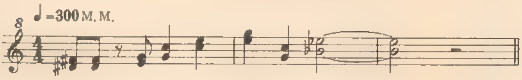
（注）実音は記譜より3オクターヴ高い。

⑱スロットで100点が出たときの音

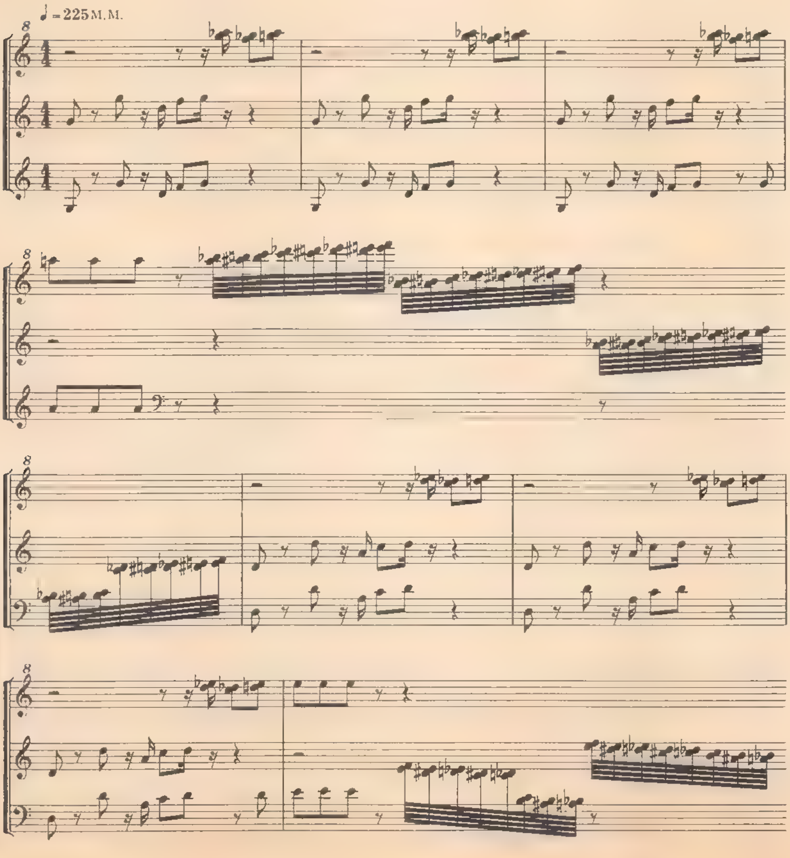


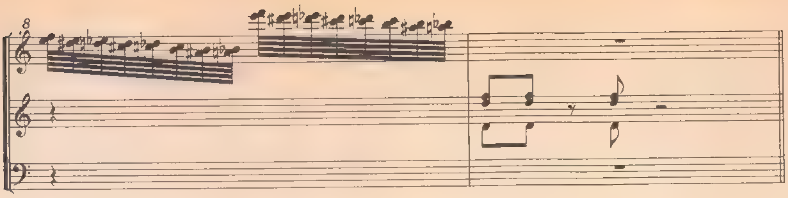
（注）実音は記譜より3オクターヴ高い。

⑲チャレンジ・ステージ開始の音

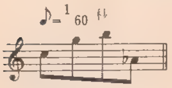


⑳マンガ・タイム・ミュージック（コーヒー・ブレイク）

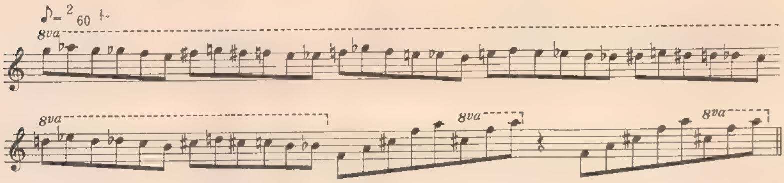




㉑ボーナス点加算音

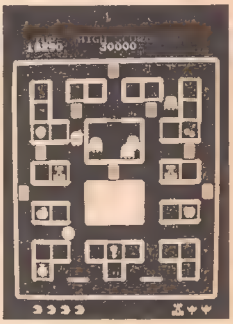


㉒パックマン消滅音

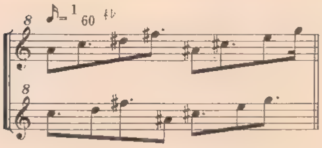


㉓エクステンド・ミュージック

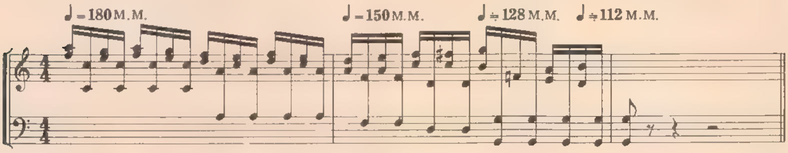
パック＆パル PAC＆PAL



①クレジット音

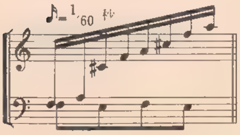


②ゲーム・スタート・ミュージック

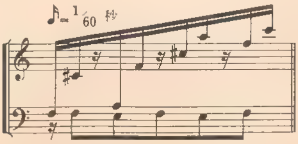


③ゲーム・オーバー・ミュージック

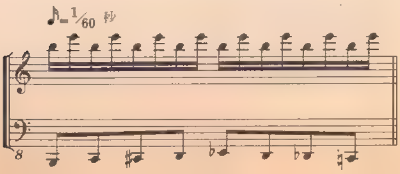
④パックマンがターゲットを食べる音



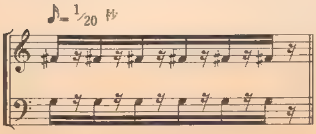
⑤パックマンが
スペシャル・ターゲットを食べる音



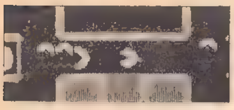
⑥パックマンが冷凍光線を吐く音



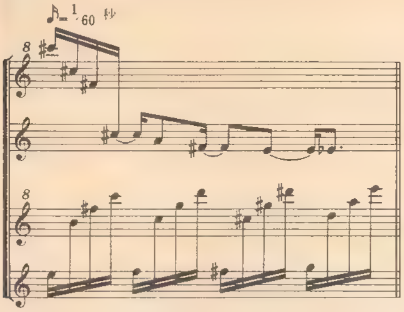
⑦パックマンが
サウンド・シャワーを吐く音



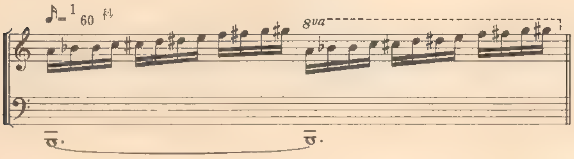
⑧パックマンがスモーク・スクリーンを吐く音



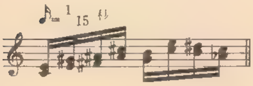
⑨パックマンがトラクター・ビームを吐く音



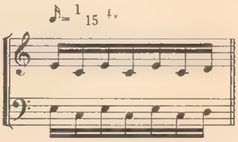
⑩パックマンがパックマンを吐く音



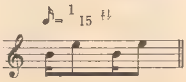
⑪パックマンが
カードをめくる音



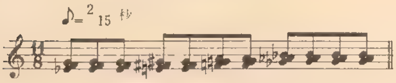
⑫ミルが
ターゲットを取った音



⑬パワーが
消えるときの警告音

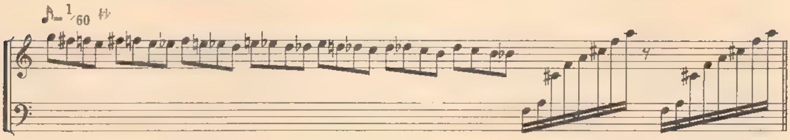


⑭モンスターのスピードが
速くなるときの警告音

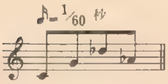


⑮エクステンド・ミュージック

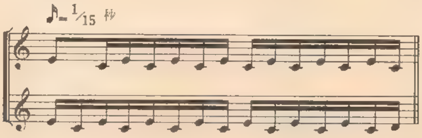
⑯パックマン消滅音

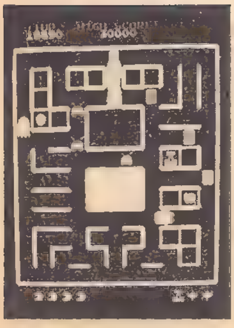


⑰ボーナス加算音

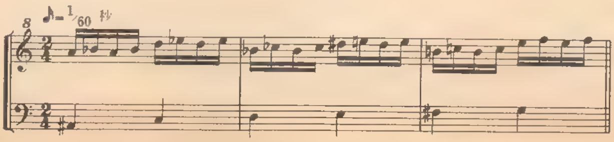


⑱レスト・タイムでミルが出てきたときの音

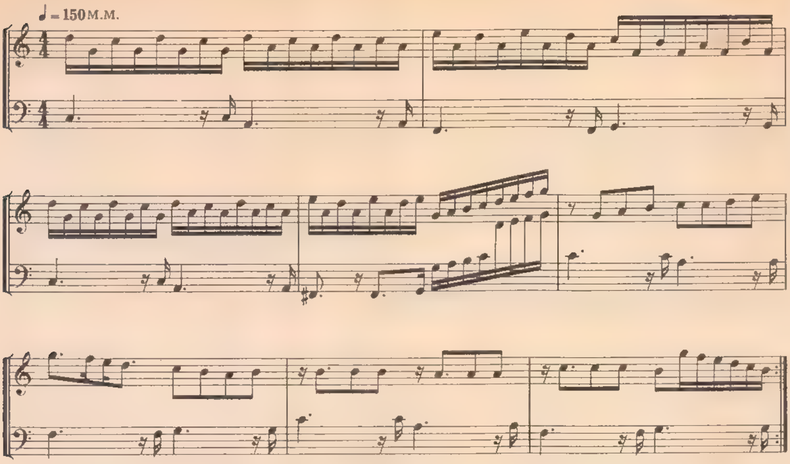


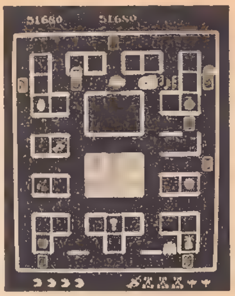


⑲レスト・タイムでモンスターが出てきたときの音

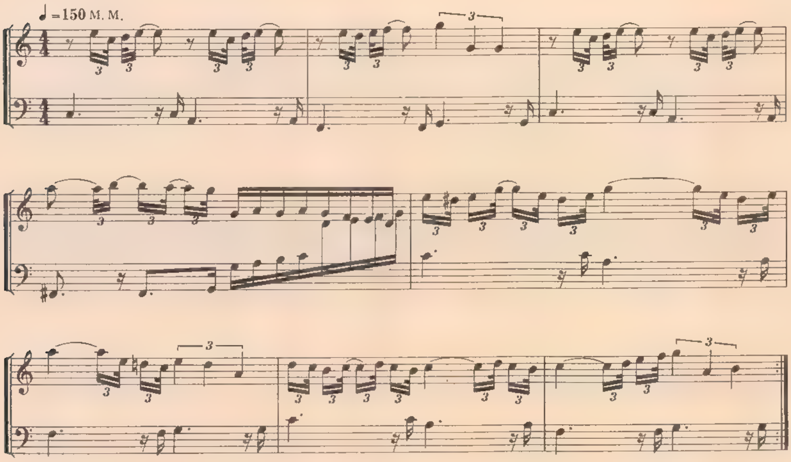


⑳BGM

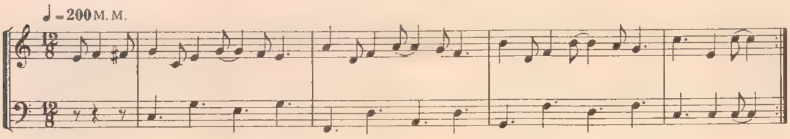




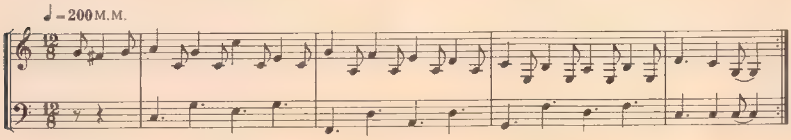
㉑レスト・タイムのBGM



㉒〈ハイ・スコア〉名前入れミュージック

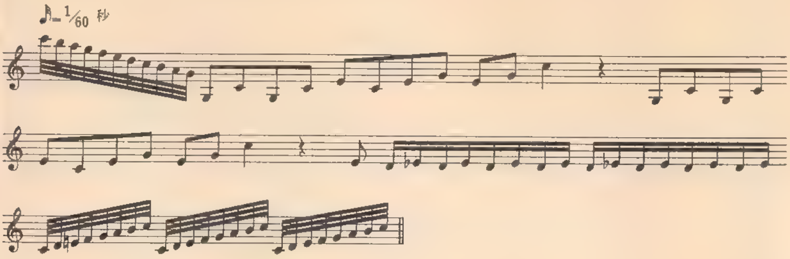


㉓〈2 ～ 5 位〉名前入れミュージック



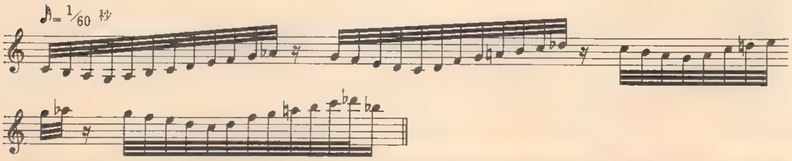
ギャラクシアン　GALAXIAN

①ゲーム・スタート・ミュージック



②エイリアン・ヒット音

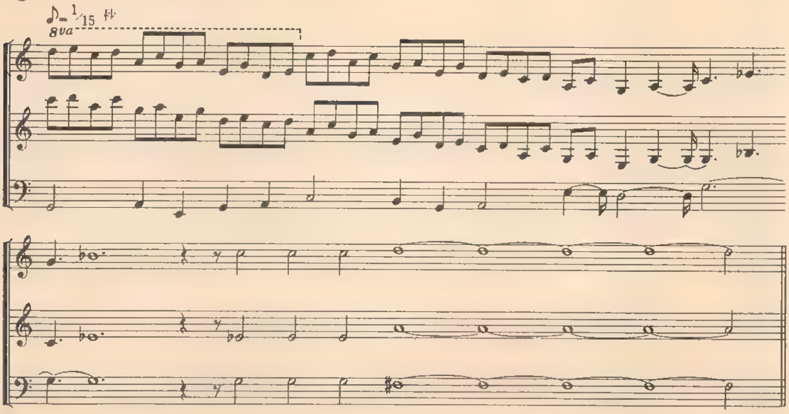
③ボス・エイリアン・ヒット音

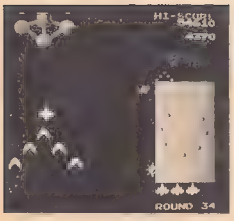


ボスコニアン　BOSCONIAN

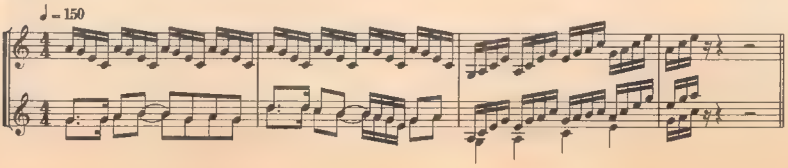
①バトル・ステーション音

②ゲーム・スタート・ミュージック

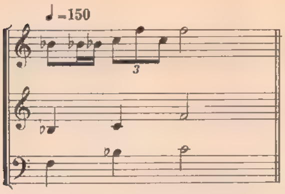




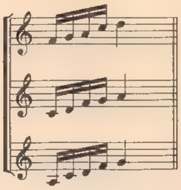
③ハイスコア・ミュージック



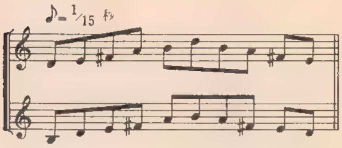
④ラウンド・クリア・ミュージック



⑤クレジット音



⑥エクステンド音



⑦キャノン(敵基地の砲台)ヒット音

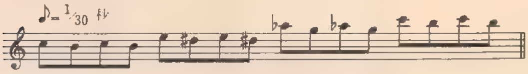
⑧アステロイド(小惑星)ヒット音

⑨エッドール型ミサイル・ヒット音

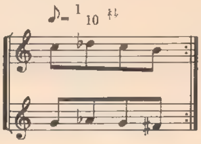
⑩アイヒ型ミサイル，偵察(ていさつ)機
ヒット音

⑪プルーア型ミサイル
ヒット音

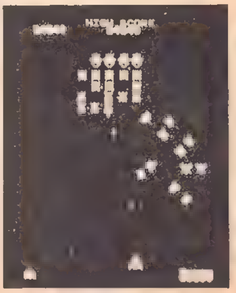
⑫敵編隊機ヒット音



⑬波状攻撃音

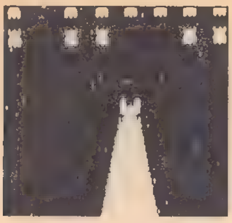


ギャラガ GALAGA



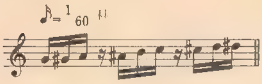
①ザコ ヒット音

②ゴエイ ヒット音

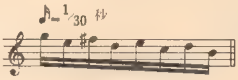


③ボス ヒット音(その1)

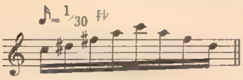
④ボス ヒット音(その2)



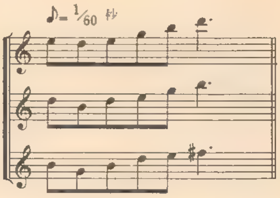
⑤トラクター・ビーム音



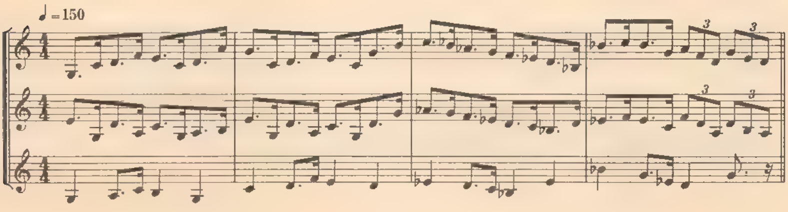
⑥マイシップがトラクター・ビームで上昇するときの音



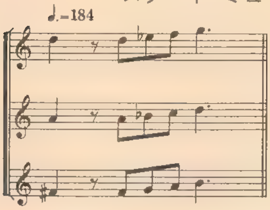
⑦エクステンド音



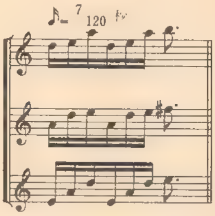
⑧ゲーム・スタート・ミュージック



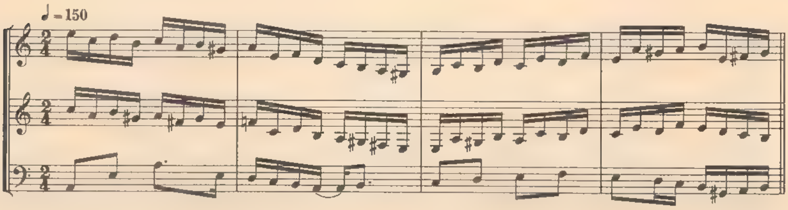
⑨チャレンジング・ステージ スタート・ミュージック



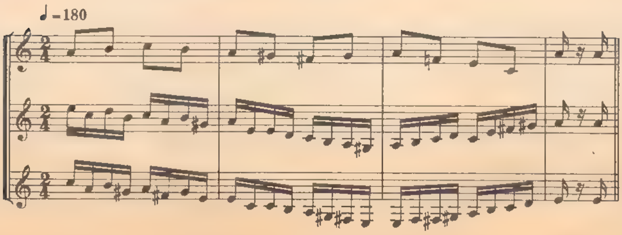
⑩クレジット音

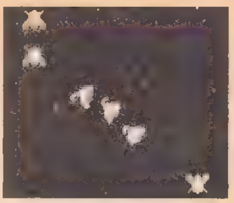


⑪マイシップが連れ去られる音

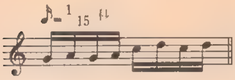


⑫キャプティブを撃ってしまった音



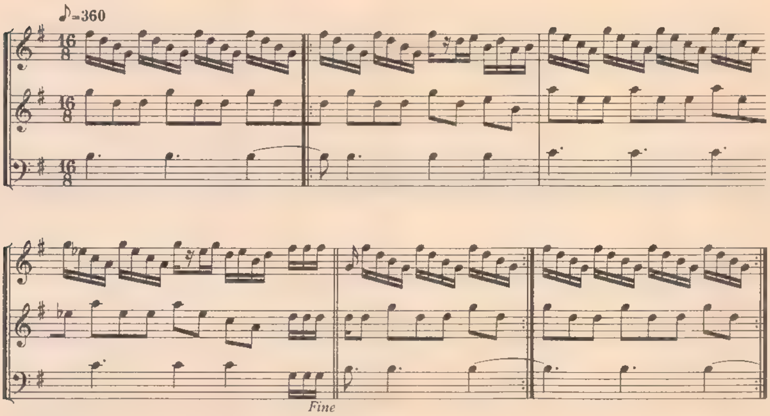


⑬３機編隊音

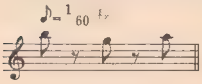


⑭エイリアン飛行音

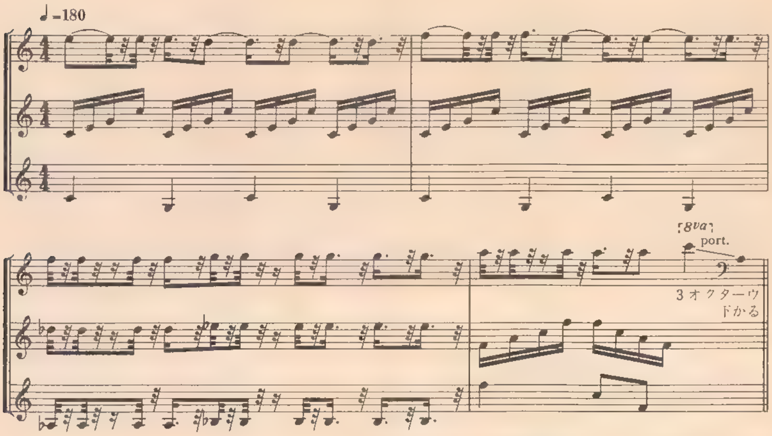
⑮〈ハイスコア〉名前入れミュージック



⑯面数表示の「旗」登場音

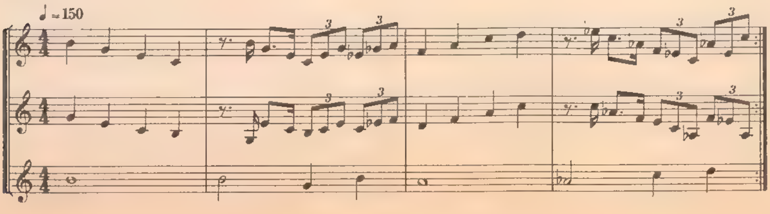


⑰チャレンジング・ステージでパーフェクトのときのミュージック

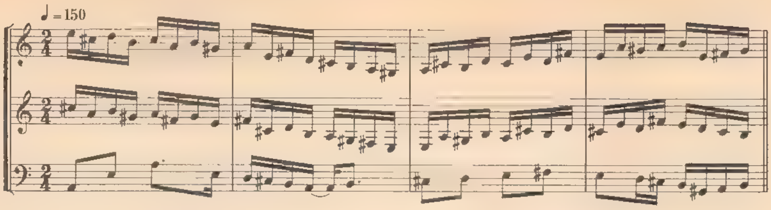


(注) ポルタメントの部分は⑭のエイリアン飛行音と同じもの。

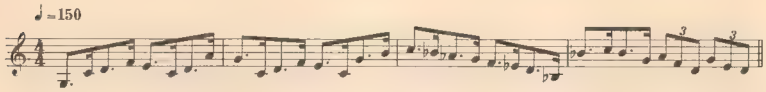
⑱名前入れミュージック



⑲マイシップを取りかえした音



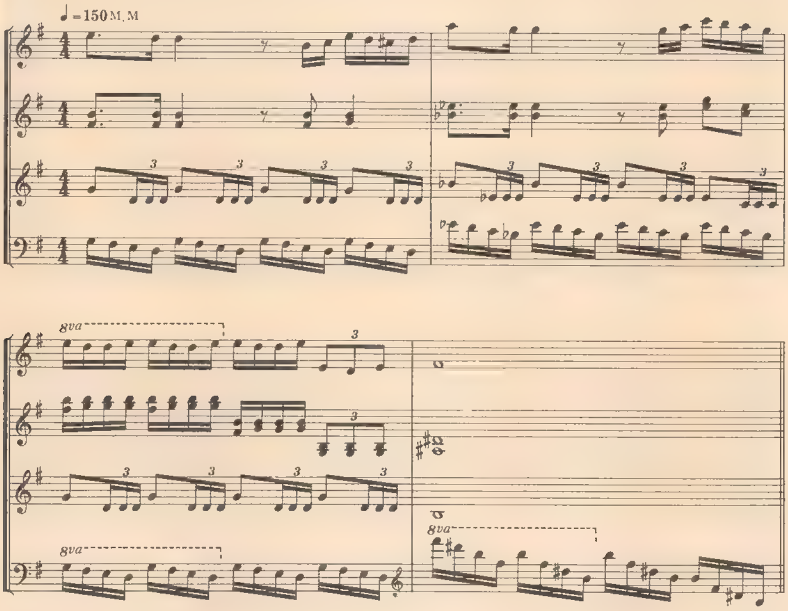
⑳チャレンジング・ステージでパーフェクトでないときのミュージック



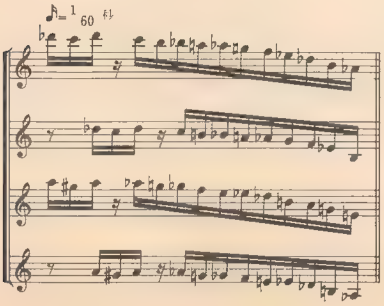
（注）このメロディーは⑧スタート・ミュージックと同じもの

ギャプラス GAPLUS

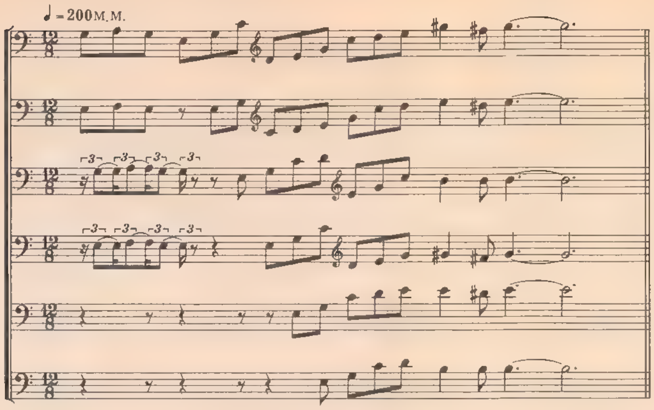
①ゲーム・スタート・ミュージック



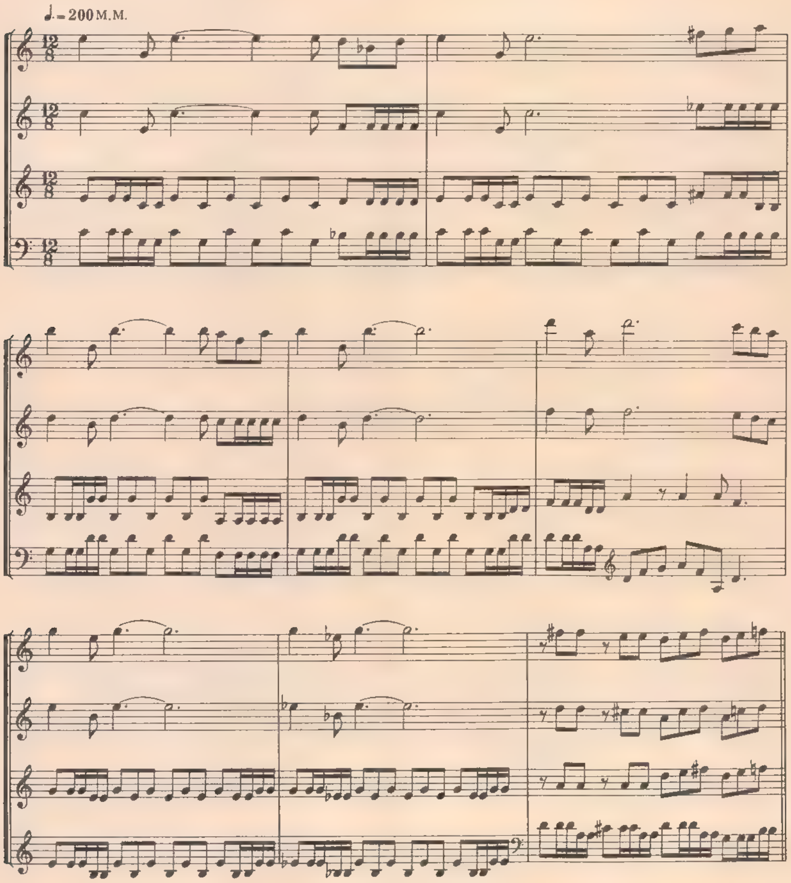
②ミサイル発射音



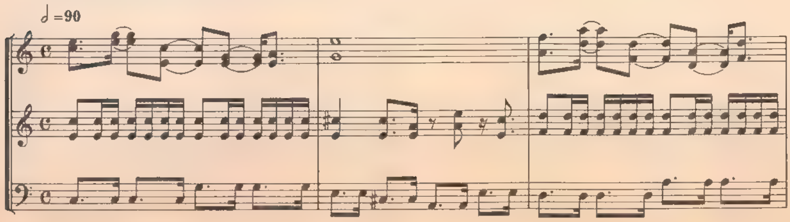
③ボーナス・ステージ・スタート・ミュージック

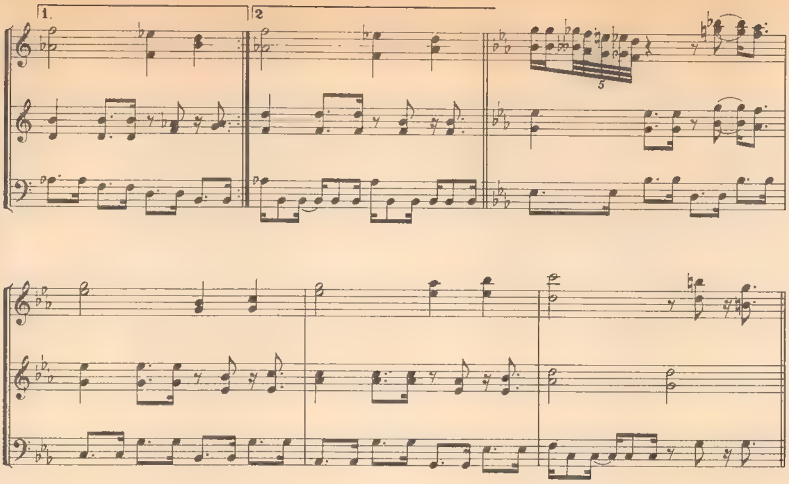


④〈1位〉名前入れミュージック

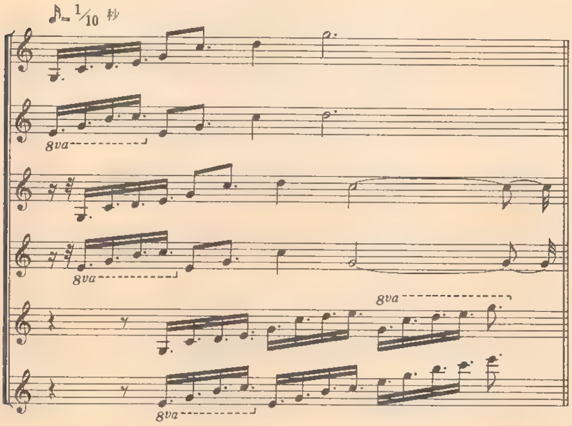


⑤〈2～5位〉名前入れミュージック

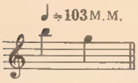




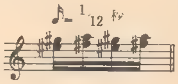
⑥ラウンド・スタート・ミュージック



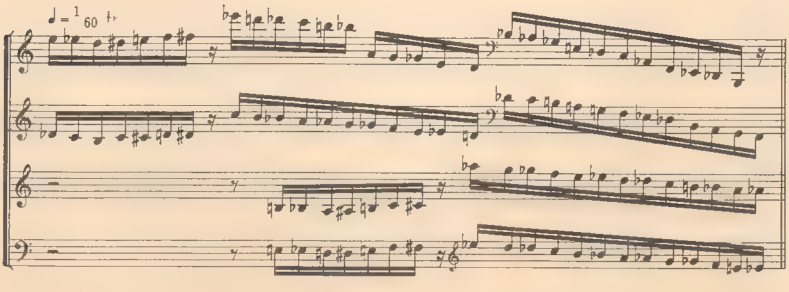
⑦ラッキーおよびバイバイ音



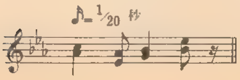
⑧ボーナス・ラウンド得点回転音



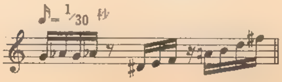
⑨ハイパー・ミサイル発射音



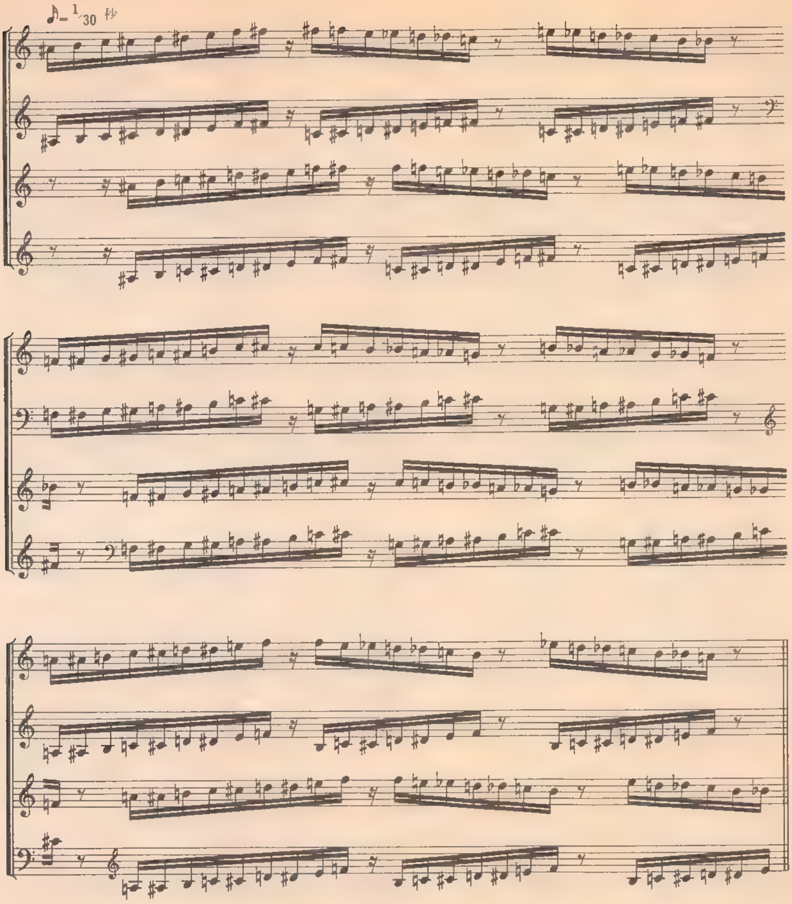
⑩エイリアンはねかえり音



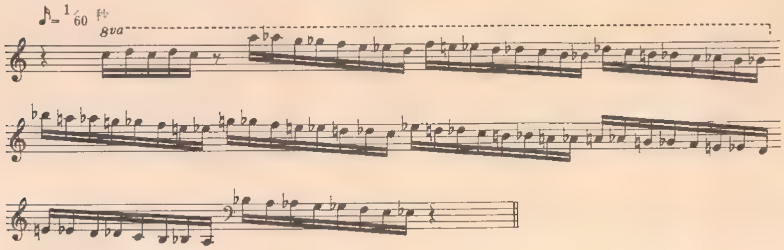
⑪エイリアン爆発音



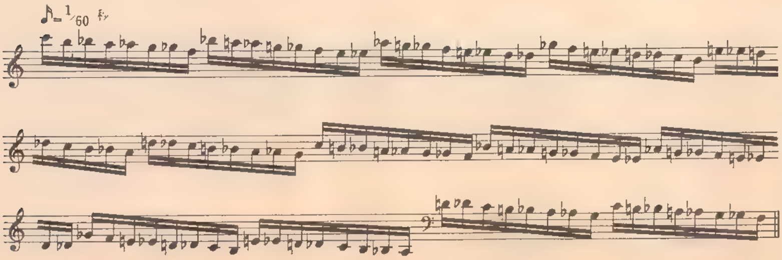
⑫群団揺動(ようどう)音



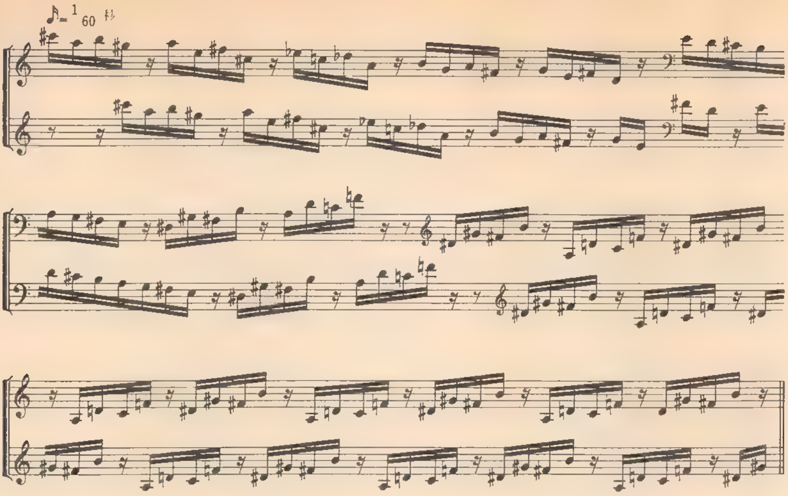
⑬オープニング時のエイリアン飛行音



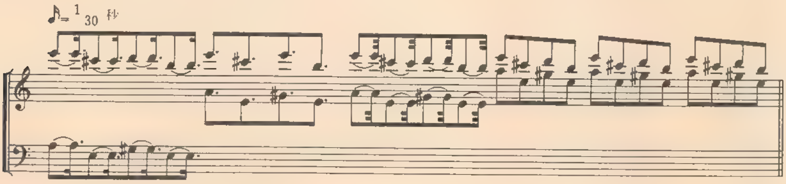
⑭エイリアン飛行音



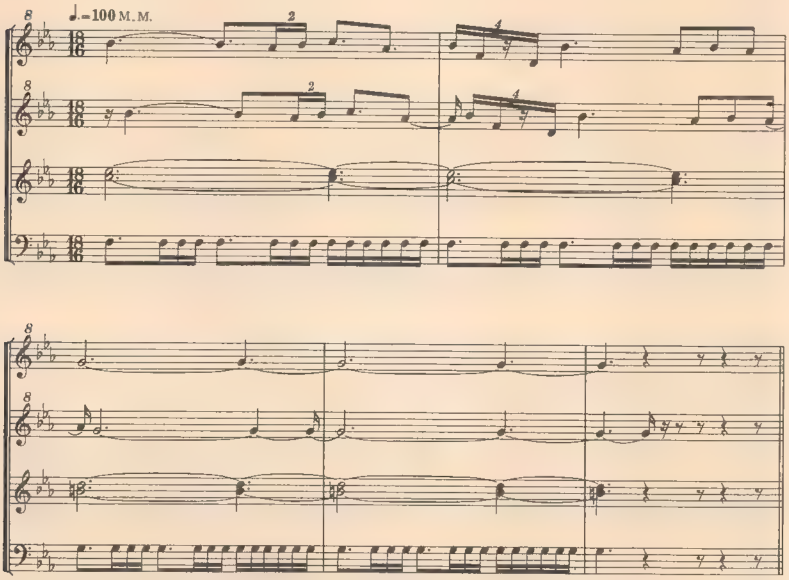
⑮クイーン飛行音



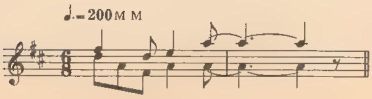
⑯スター・フラッシュ音



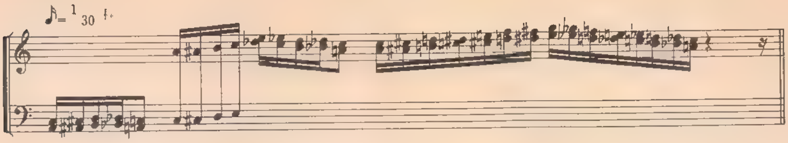
⑰ゲーム・オーバー・ミュージック



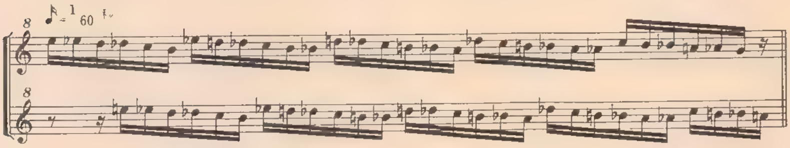
⑱エクステンド・ミュージック



⑲クレジット音



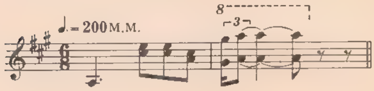
⑳ブラスター・ヘッドおよびファイター・パーツ回転音



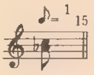
㉑ファランクス・ビーム音

㉒サイクロン・ビーム音

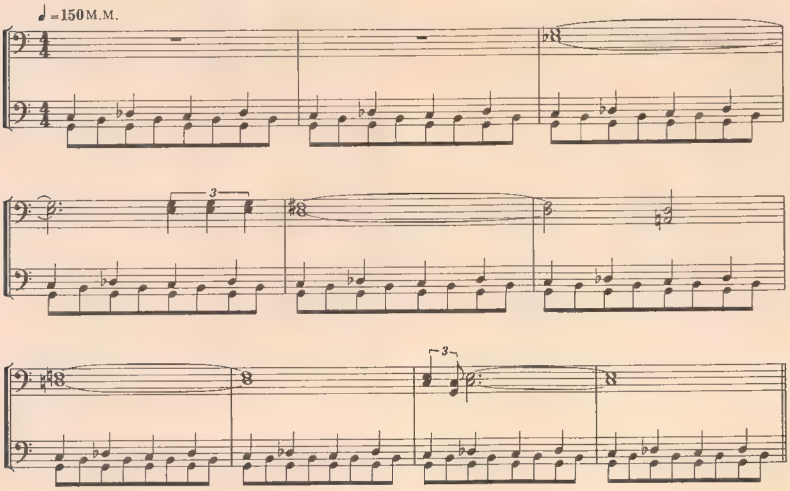
㉓ブラスター・ヘッド装着(そうちゃく)音



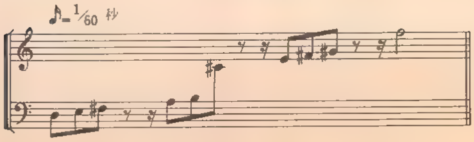
㉔得点加算音

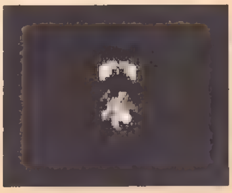


㉕星逆流音



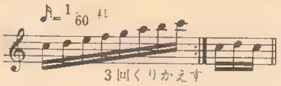
㉖スペシャル・フラッグ出現音



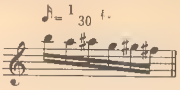


ラリーX RALLY-X

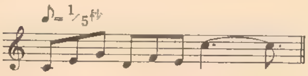
①スペシャル・チェック・ポイント・クリア音



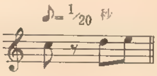
②クレジット音



③ラウンド・クリア・ミュージック

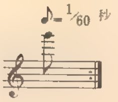


④チェック・ポイント通過音

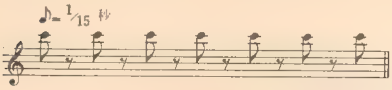


⑤燃料切れ警告音

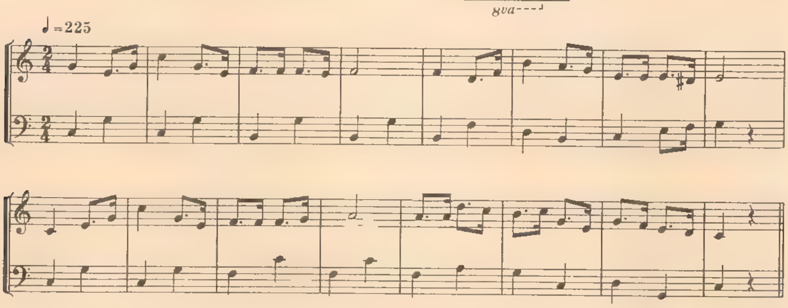
⑥燃料を得点に
加算するときの音



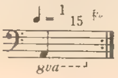
⑦ボーナス音



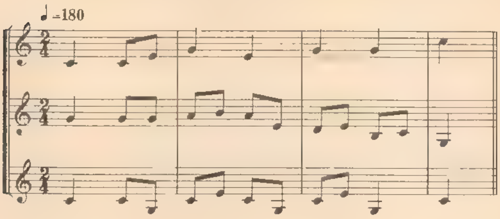
⑧ハイスコア・ミュージック



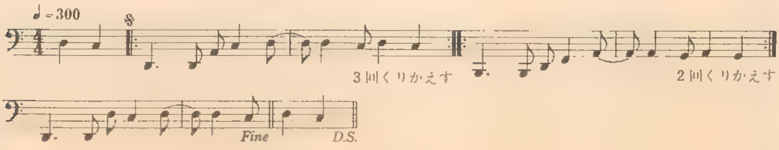
⑨煙幕発射音



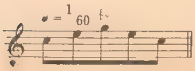
⑩チャレンジング・ステージ・スタート・ミュージック



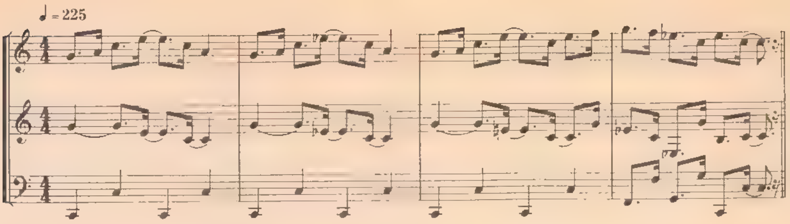
⑪マイカー走行ミュージック



⑫サービス・スイッチ音

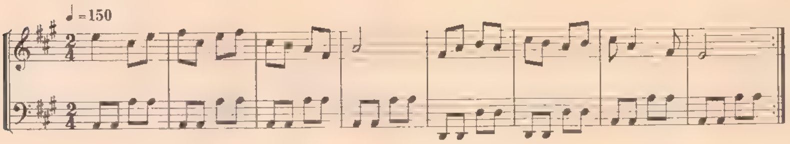


⑬ゲーム・スタート・ミュージック

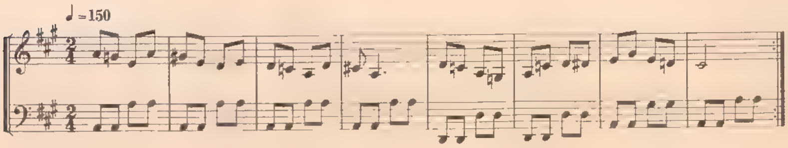


ニューラリーX NEW RALLY-X

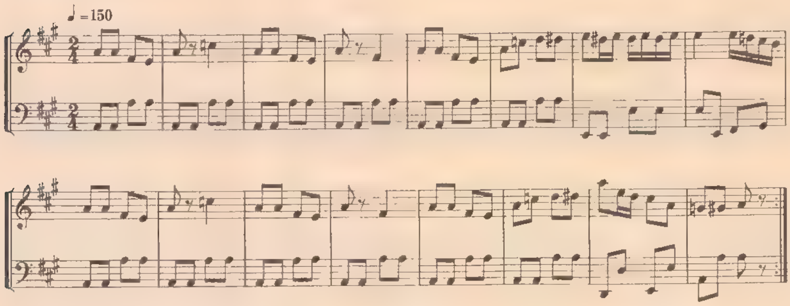
①BGM(1)



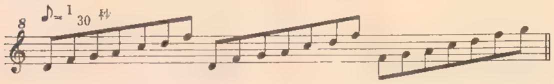
②BGM(2)



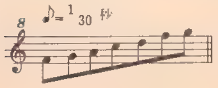
③BGM(3)



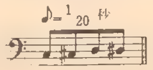
④スペシャル・チェック・ポイント通過音



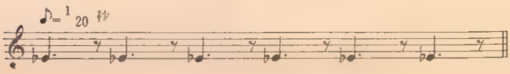
⑤チェック・ポイント通過音



⑥煙幕発射音



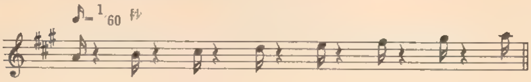
⑦燃料がなくなる！ 警告音



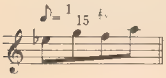
★ゲーム・スタート・ミュージックとラウンド・クリア・ミュージックはラリーXと同じなので省略してあります。

⑧エクステンド音

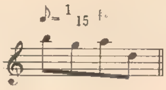
⑨ボーナス加算音



⑩サービス・スイッチ音

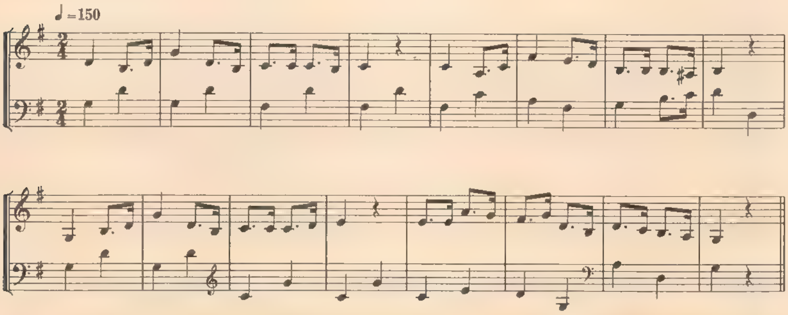


⑪クレジット音



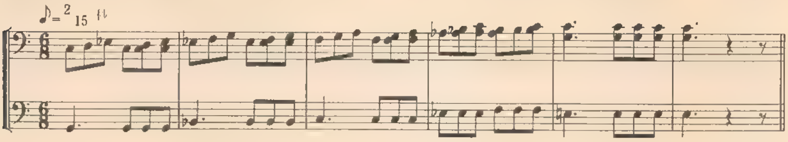
⑫チャレンジング・ステージ・スタート・ミュージック

⑬ハイスコア・ミュージック

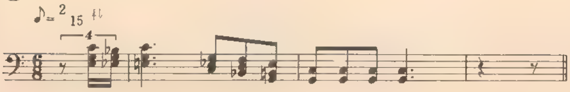


タンクバタリアン(MSX)　TANK BATTALION

①ゲーム・スタート・ミュージック



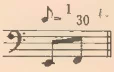
②ゲーム・オーバー・ミュージック



③発射音

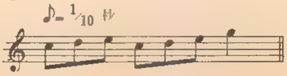
(注) これにノイズ音が加わる

④走行音



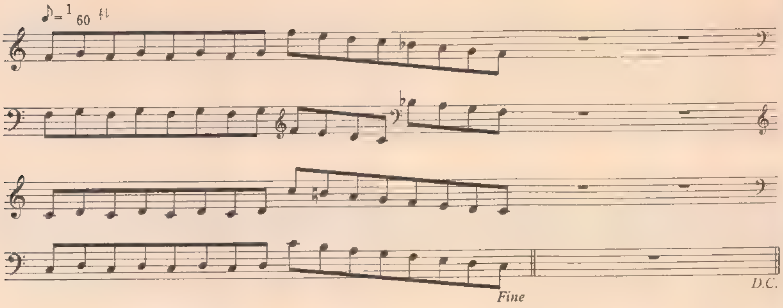
⑤変身音

⑥エクステンド音

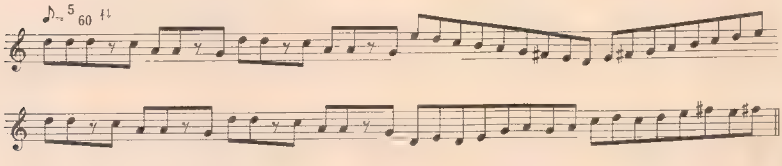


キング＆バルーン KING＆BALLOON

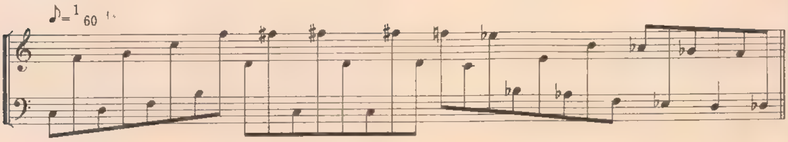
①王様が下ってくる音



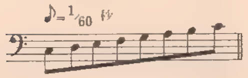
②ゲーム・スタート・ミュージック



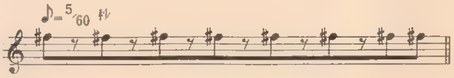
③風船がやられた音



④クレジット音

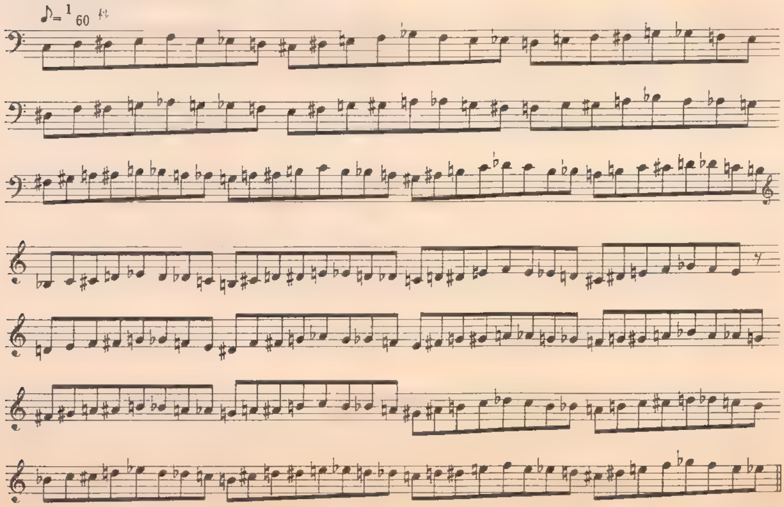


⑤エクステンド音

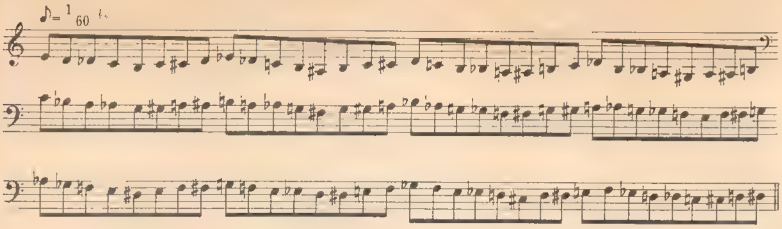


⑥ゲーム・オーバー・ミュージック

⑦王様が連れ去られるときの音

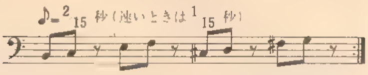


⑧風船が降りてくるときの音

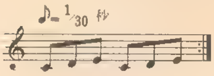


ワープ＆ワープ WARP AND WARP

①ベロベロ歩行音



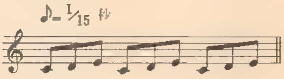
②ベロベロをやっつけた音



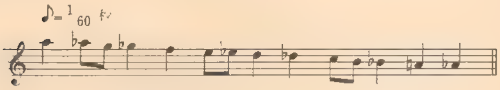
③ミステリー・ベムをやっつけた音

④ミステリー・ベム登場音

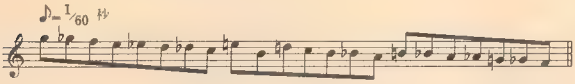
⑤時限爆弾セット音



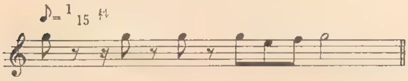
⑥ハンターやられ音(その1)



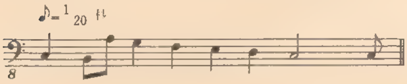
⑦ハンターやられ音(その2)



⑧エクステンド・ミュージック



⑨ラウンド・クリア・ミュージック

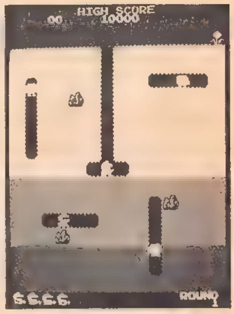


⑩ハイスコア・ミュージック

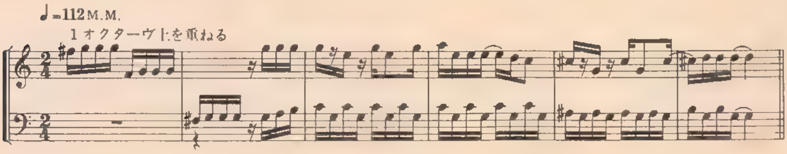
⑪ゲーム・スタート・ミュージック

⑫ワープ音

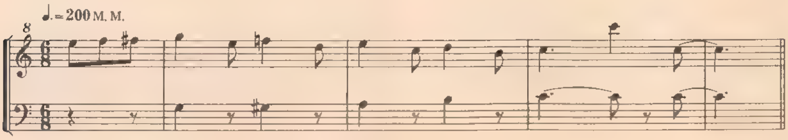
ディグダグ　DIG DUG



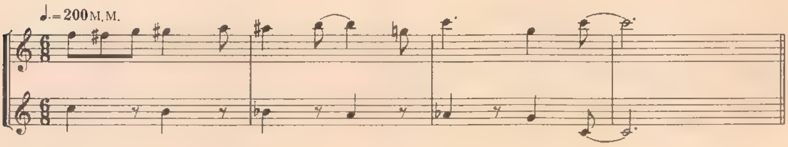
①ゲーム・スタート・ミュージック



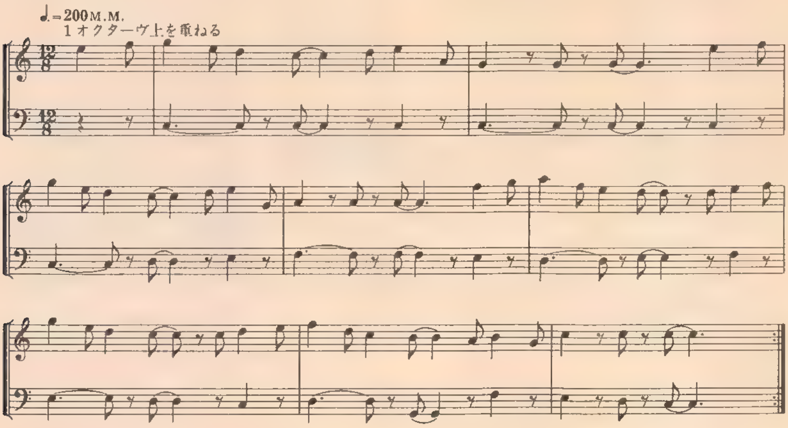
②ラウンド・クリア・ミュージック



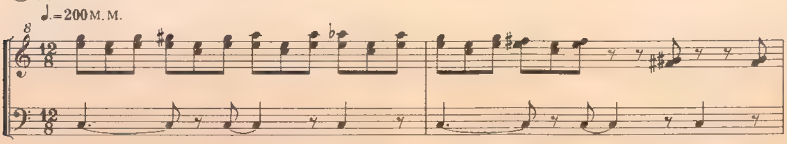
③ゲーム・オーバー・ミュージック

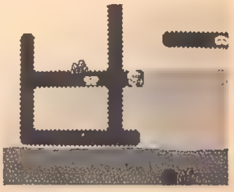


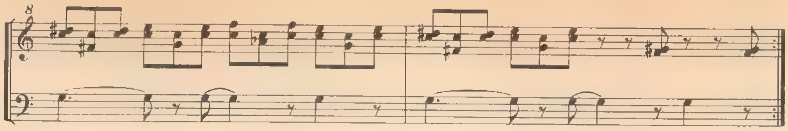
④ハイスコア・ミュージック



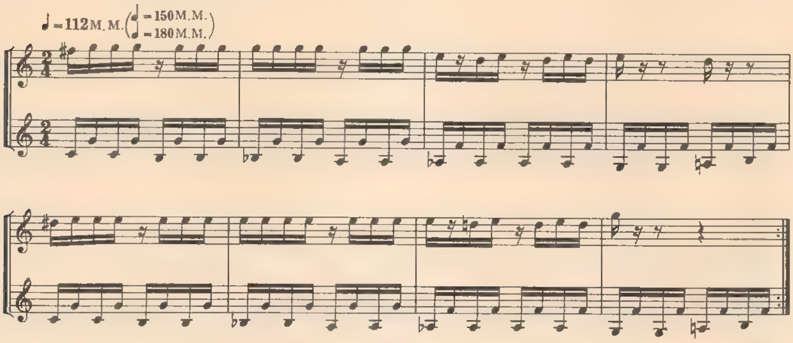
⑤名前入れミュージック



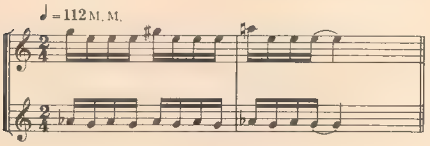




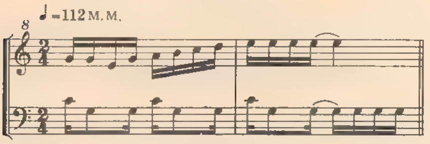
⑥ディグダグ歩行ミュージック



⑦モンスター スパート警告ミュージック

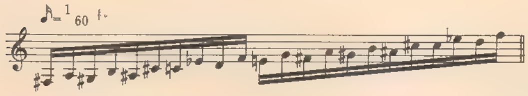


⑧モンスター バイバイ・ミュージック

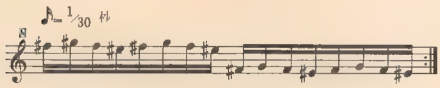


⑨ポンプ押し音

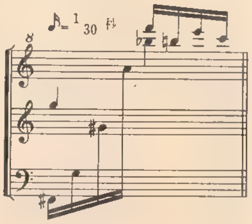
⑩モンスター つぶれ音



⑪モンスター移動音

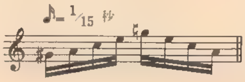


⑫岩 落下音



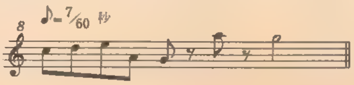
⑬落下した岩が土に当たった音

⑭クレジット音

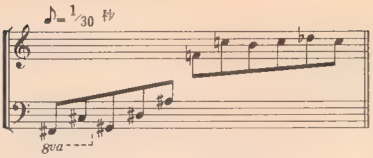


⑮ロープ投げ音

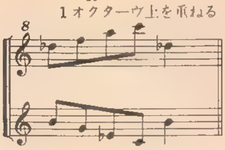
⑯エクステンド・ミュージック

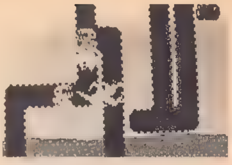


⑰モンスター・パンク音

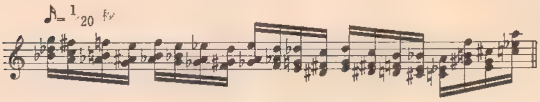


⑳モンスターがディグダグに接触した音

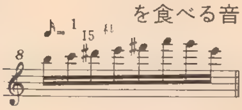




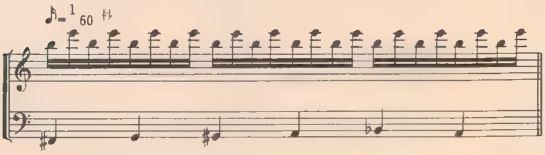
⑱ディグダグ やられ音



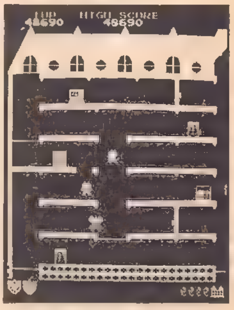
㉑スペシャル・ターゲットを食べる音



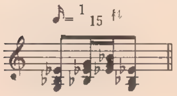
⑲ファイガー火吐き音



マッピー MAPPY

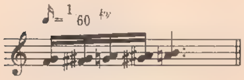


①クレジット音



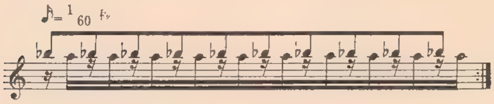
コイン音(未使用)

⑤トランポリン・ジャンプ音

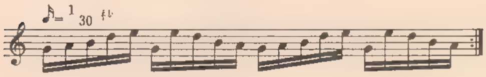


⑥ターゲット・クリア音

⑦第1スパート音

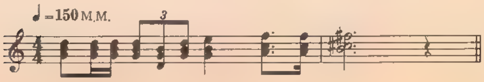


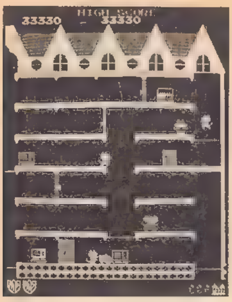
⑧マイクロ・ウェーブ音



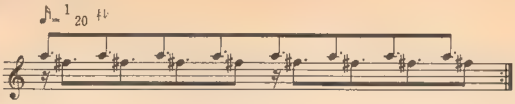
⑨ゲーム・スタート音

⑩ボーナス・ラウンド・スタート・ミュージック



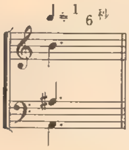


⑪第２スパート音(ご先祖様登場)

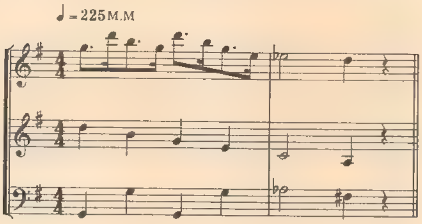


⑫ボーナス・ラウンド大風船クリア音

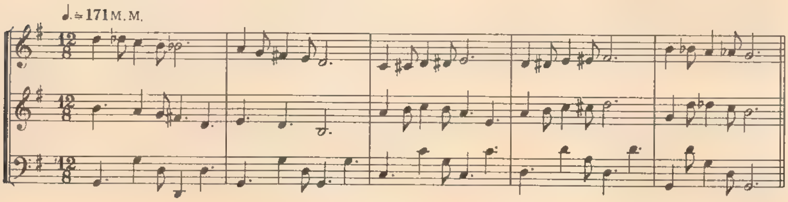
⑬ベル，落し穴音



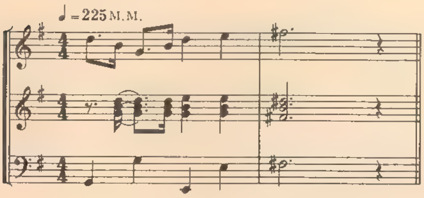
⑭ミス音



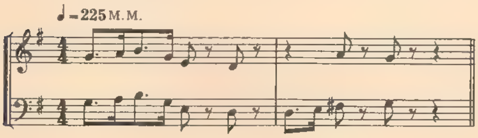
⑮ゲーム・オーバー・ミュージック



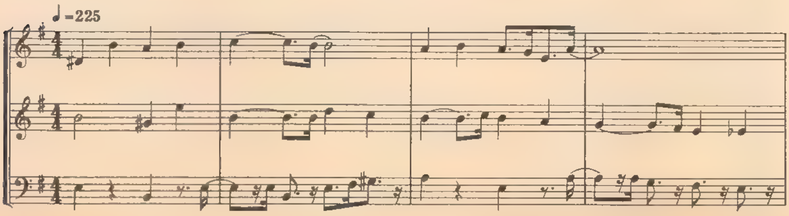
⑯エクステンド・ミュージック

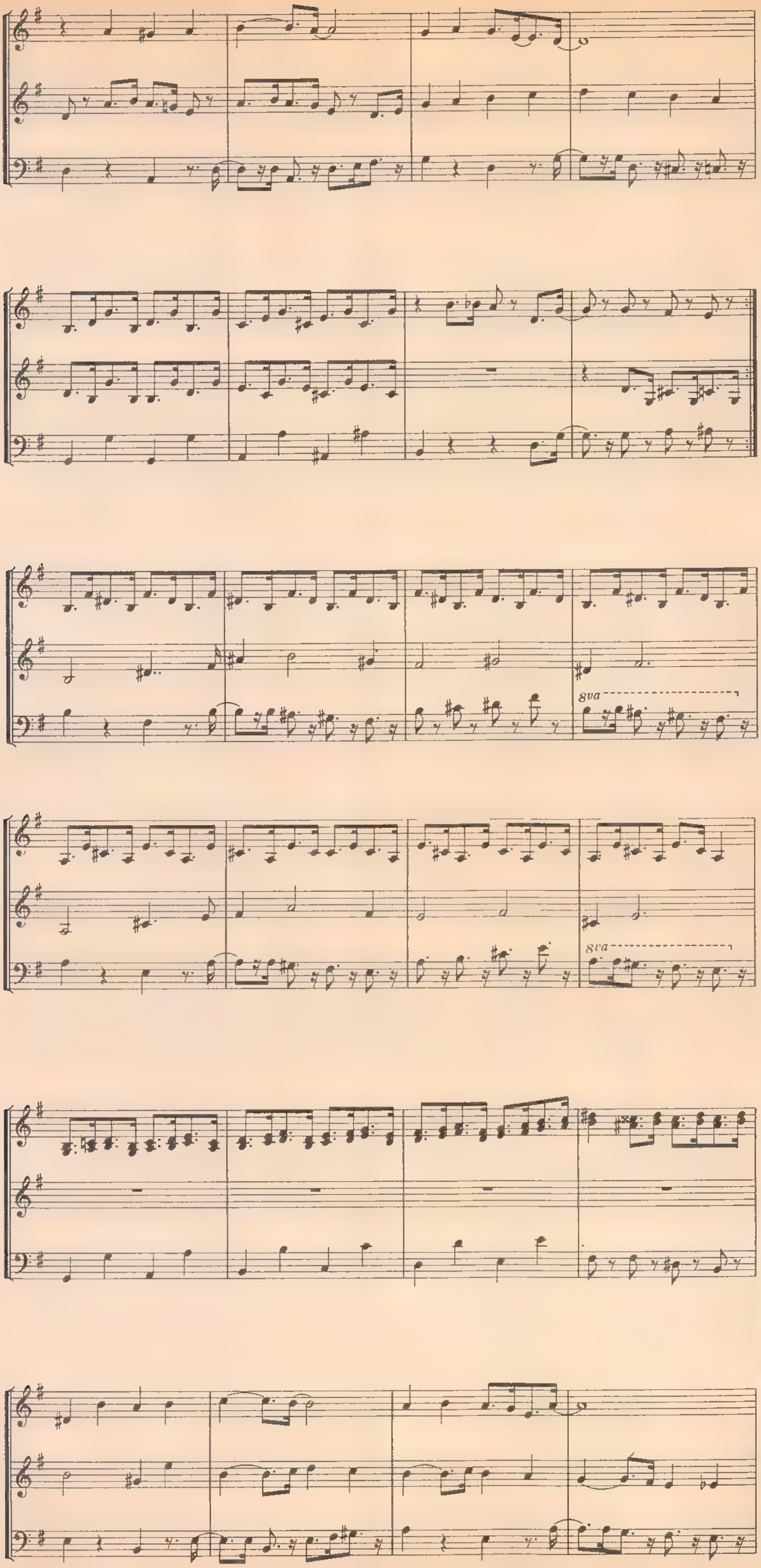


⑰ラウンド・クリア・ミュージック

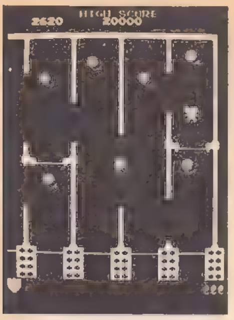


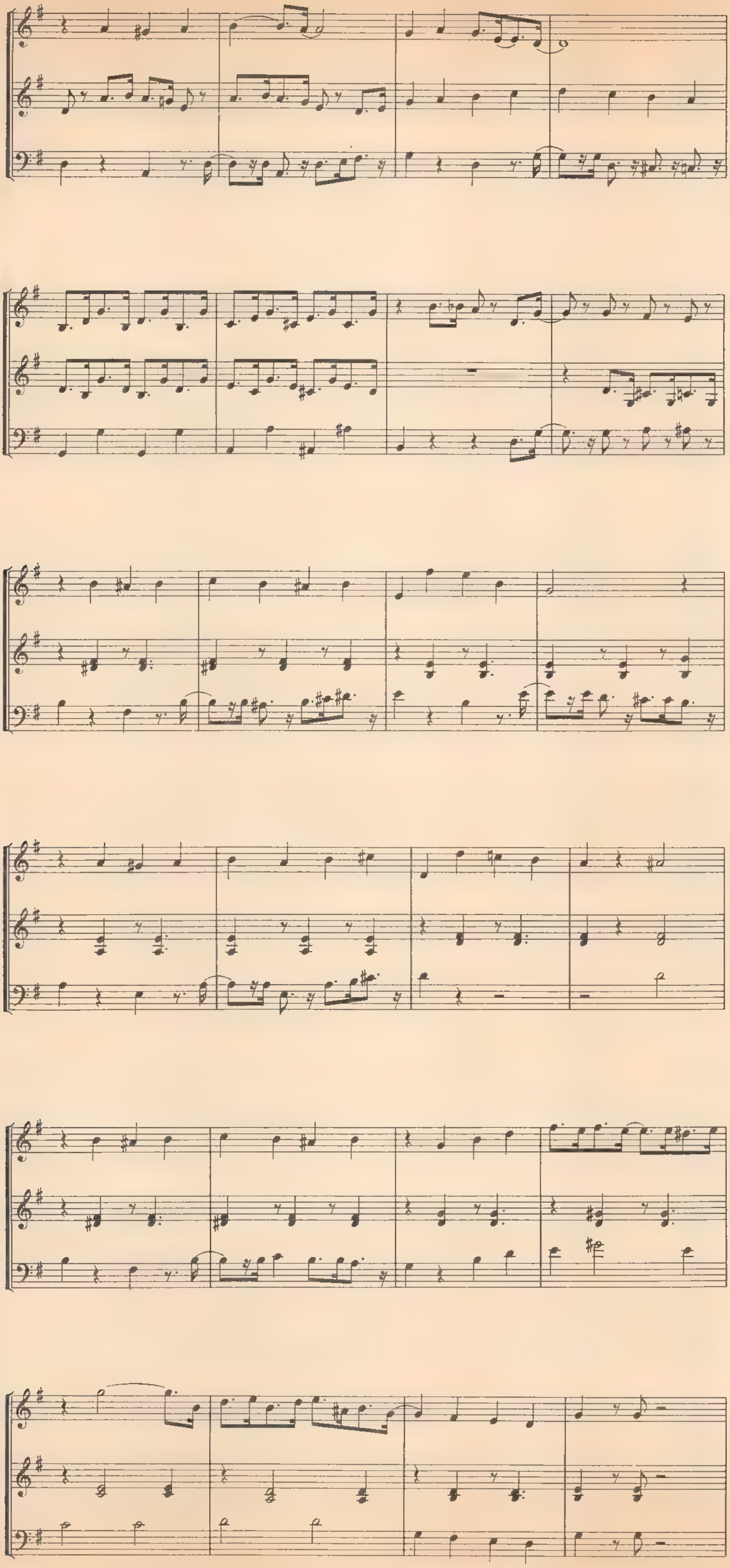
⑱メインBGM

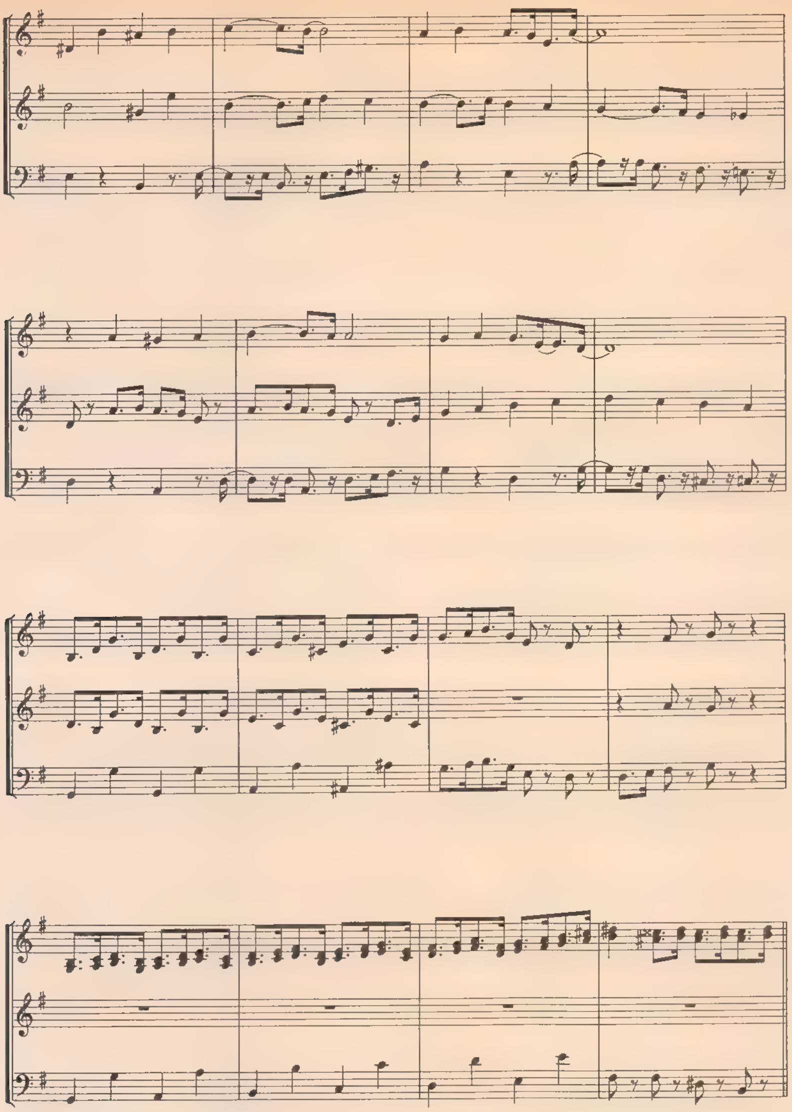



8va
8va

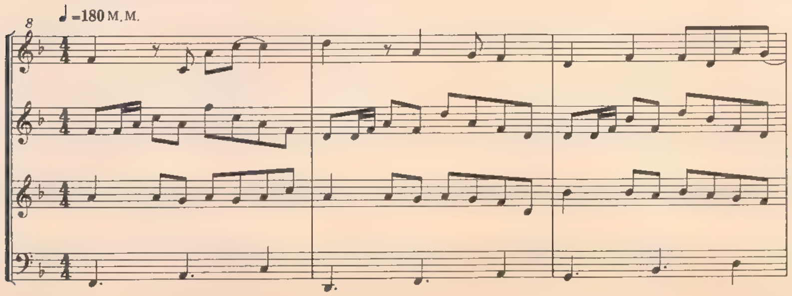
21060

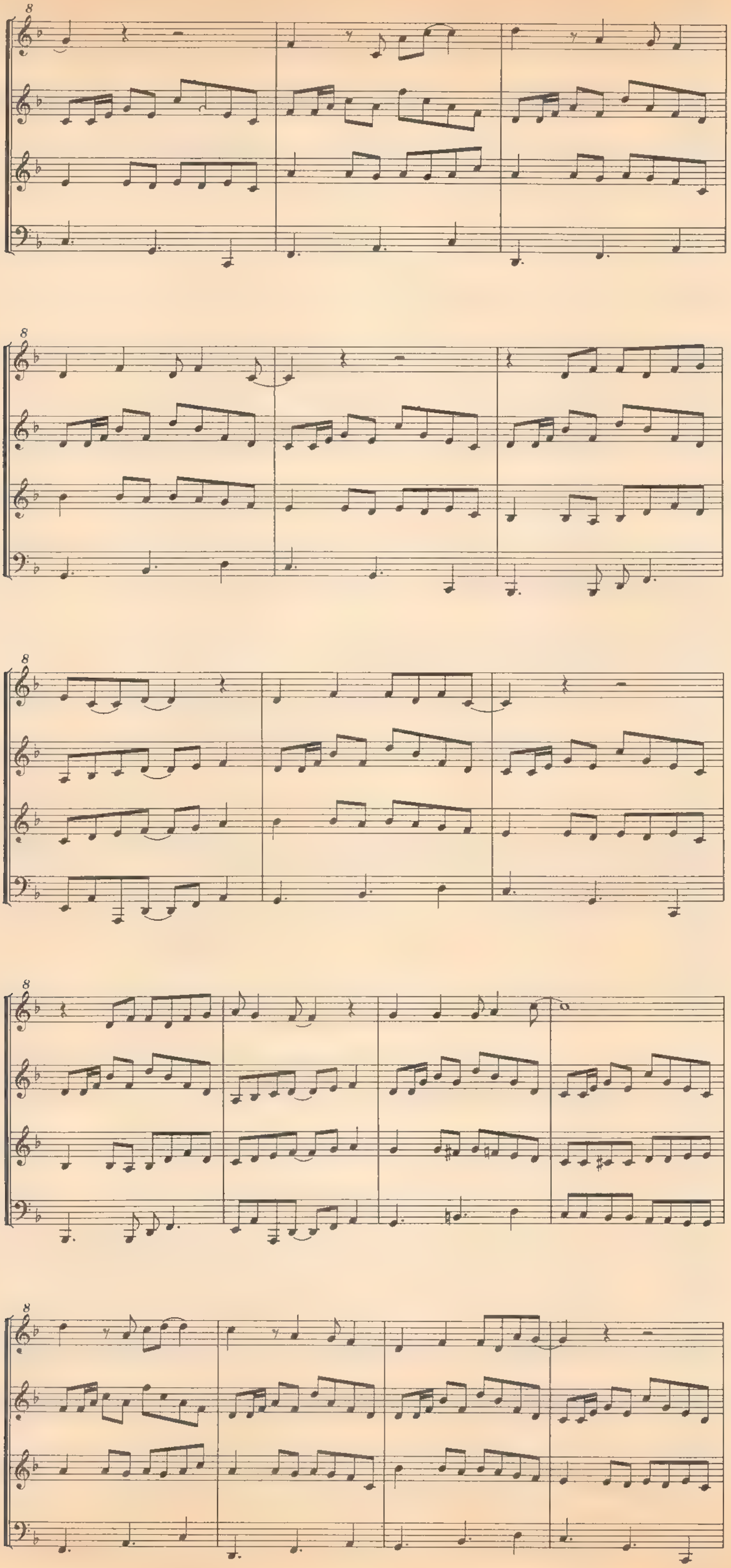

2620
HIGH SCORE
20000

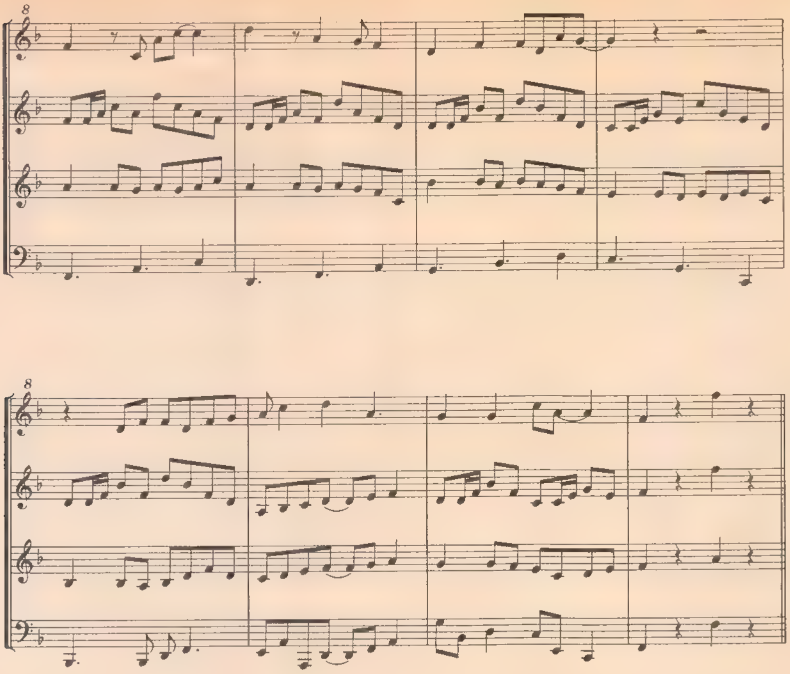




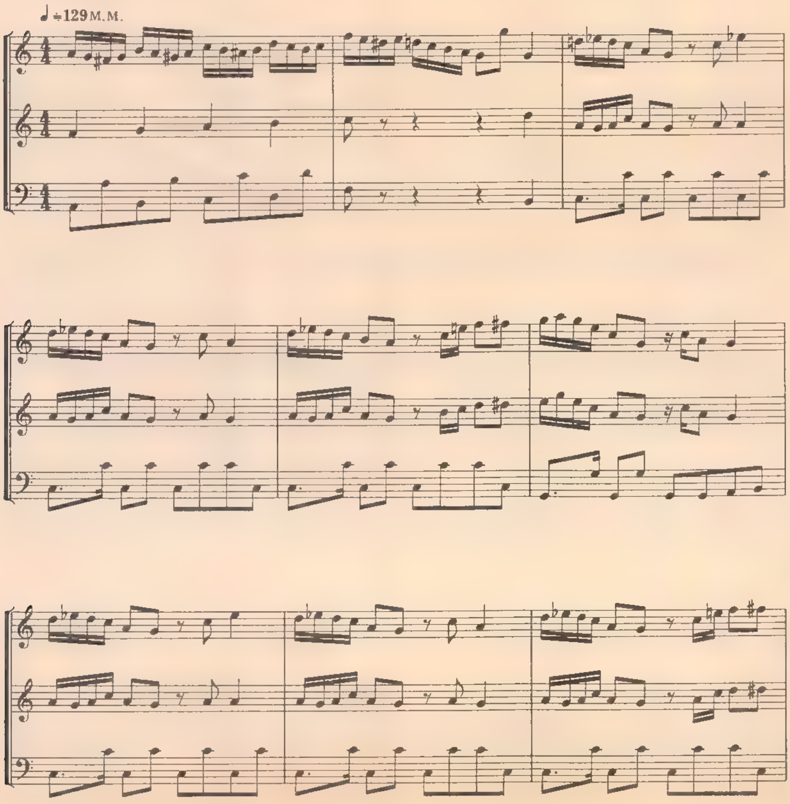
⑲ボーナス・ラウンドBGM

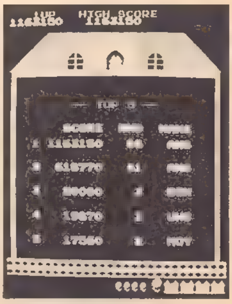


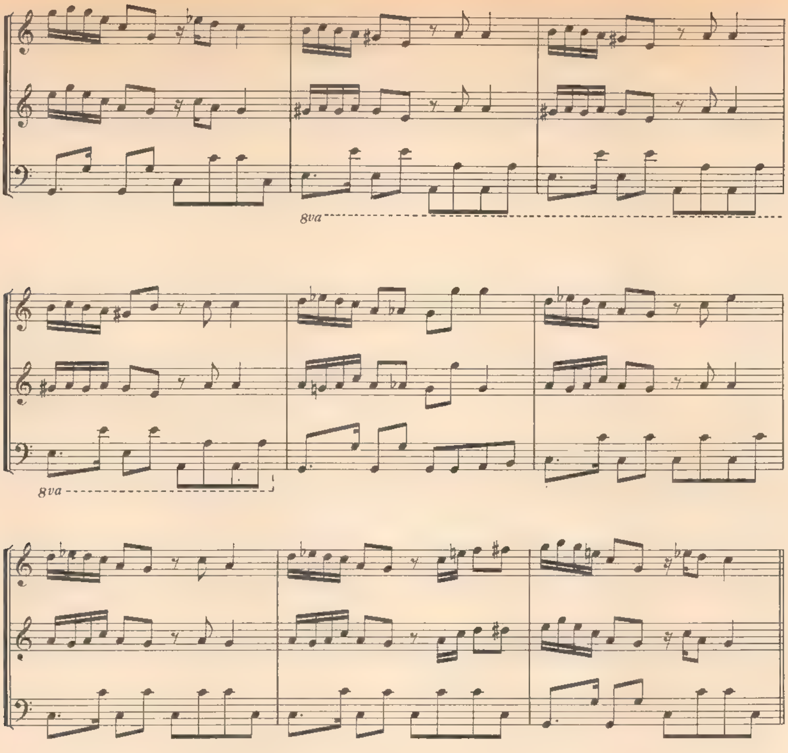




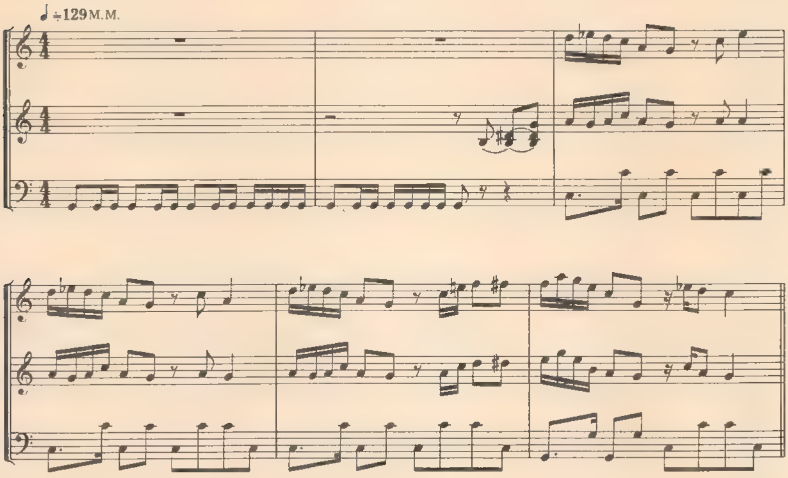
⑳名前入れミュージック

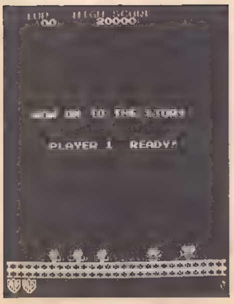




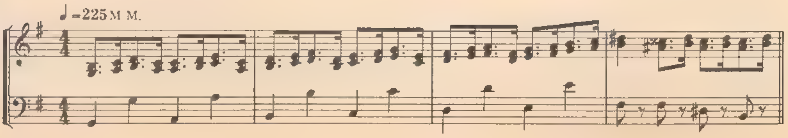


㉑名前入れ終了ミュージック

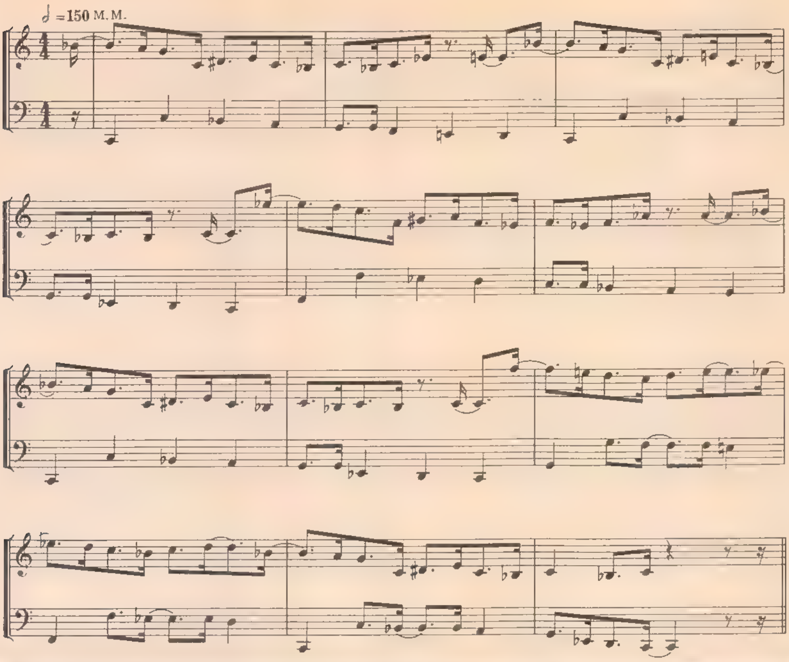




㉒スタート前のマンガBGM

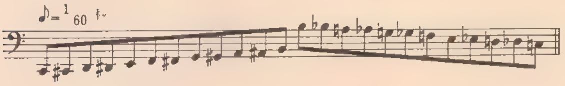


㉓ボーナス・ラウンド・オーバー・ミュージック

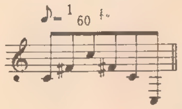


グロブダー GROBDA

①クレジット音

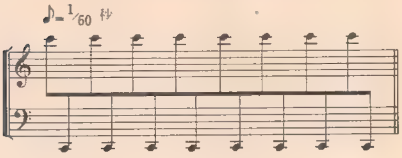


②ビーム発射音

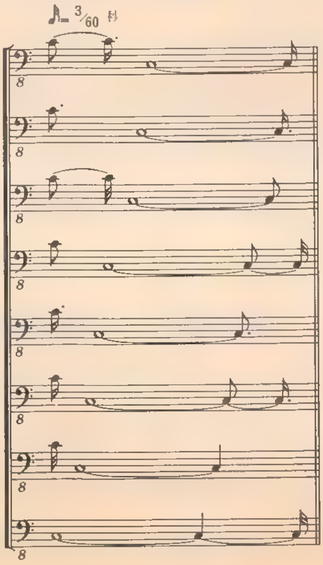


③バリア発生音

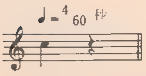
④ザッパー中和音



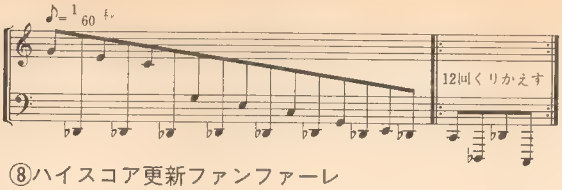
⑤マイタンク爆発音



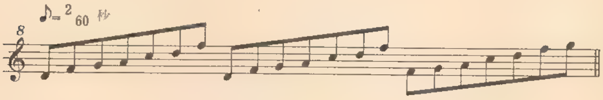
⑥エネルギー・エンプティー警告音



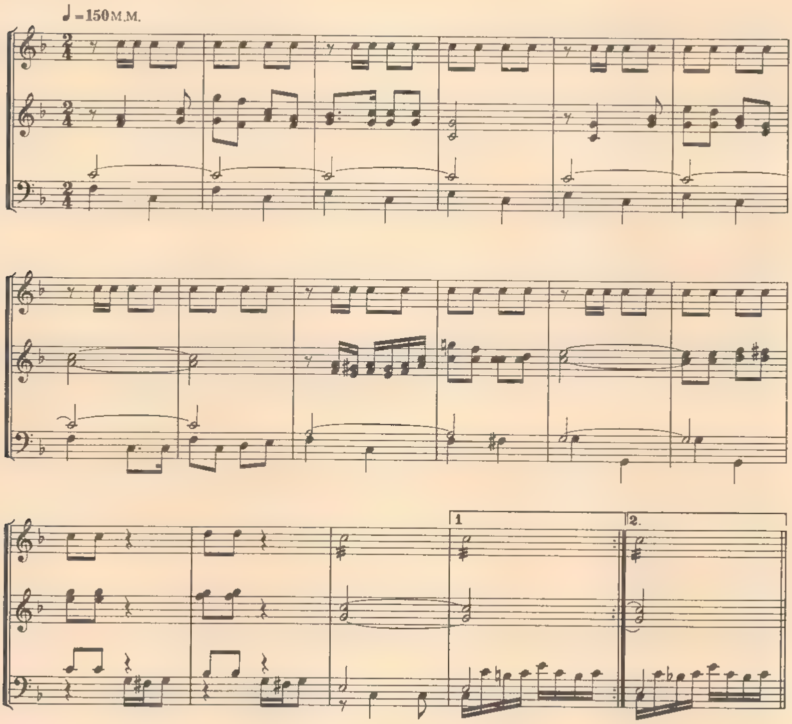
⑦敵タンク，フォートレス爆発音



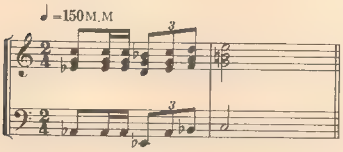
⑧ハイスコア更新ファンファーレ



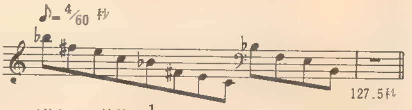
⑨名前入れ・ミュージック



⑩ゲーム・オーバー・ミュージック

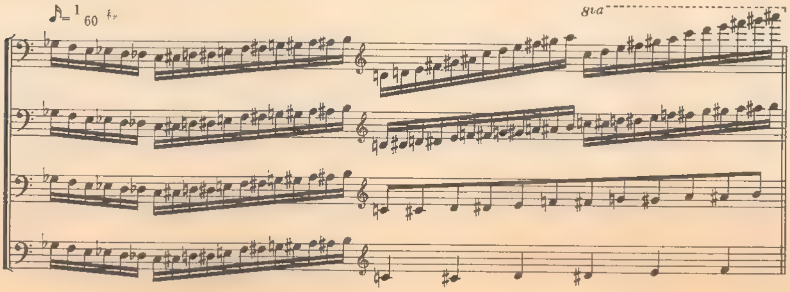


⑪アトラクト音

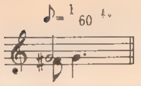


（注）この旋律は $1/60$ 秒ずつずらして8声で鳴らされる。

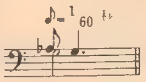
⑫エクステンド音



⑬ビーム中和音

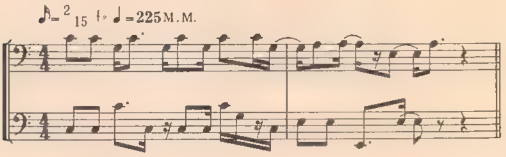


⑭フォートレスの砲身にビームが命中した音

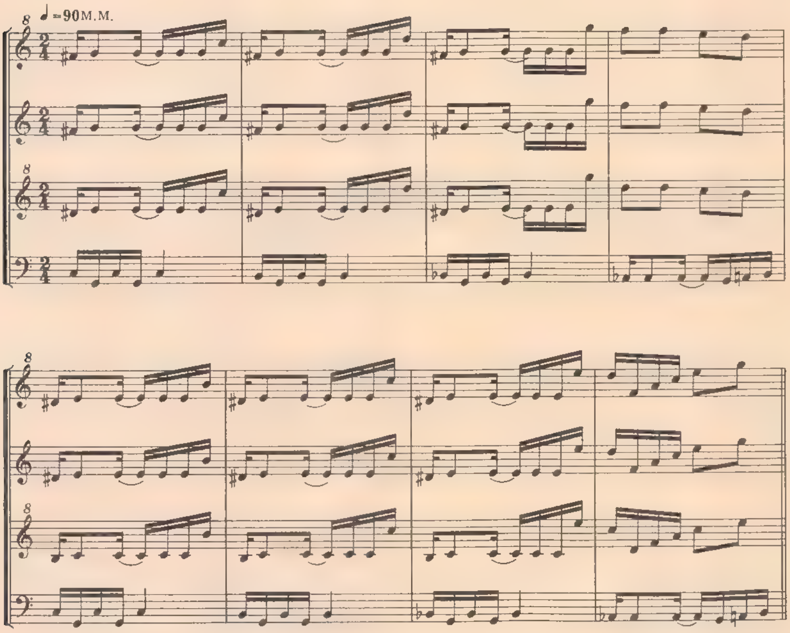


ディグダグII DIG DUG II

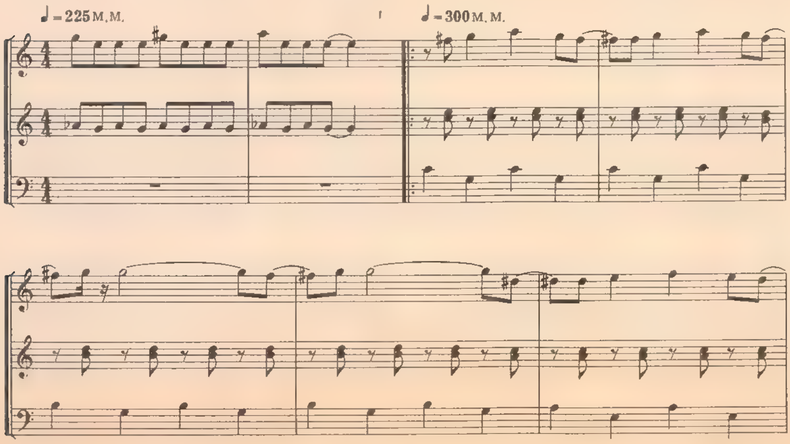
①ラウンド・スタート・ミュージック

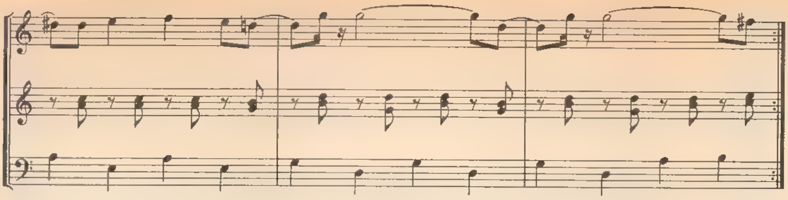


②BGM

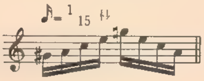


③スパート音およびスパート時のBGM

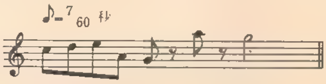




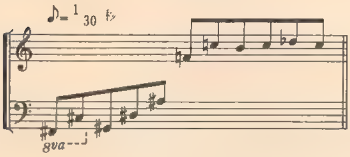
④クレジット音



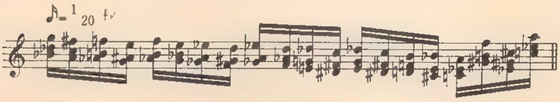
⑤エクステンド・ミュージック



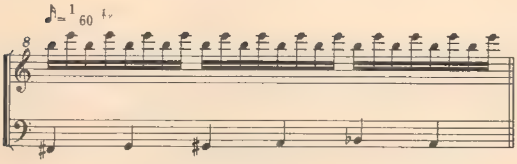
⑥モンスター パンク音



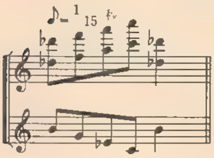
⑦ディグダグ やられ音



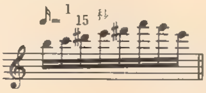
⑧ファイガー火吐き音



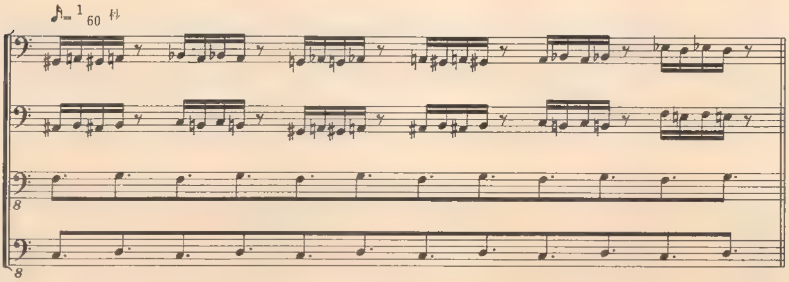
⑨モンスターが
ディグダグに接触した音

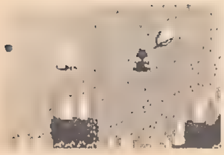


⑩スペシャル・ターゲットを
食べる音

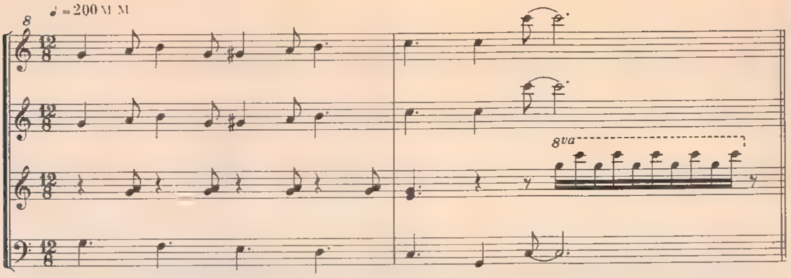


⑪土くずれ音

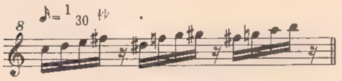




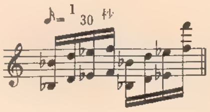
⑫ゲーム・オーバー・ミュージック



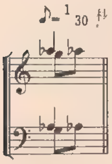
⑬モリ とばし音



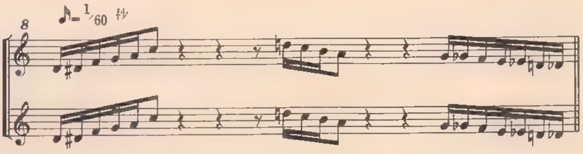
⑭モンスター ふくらまし音



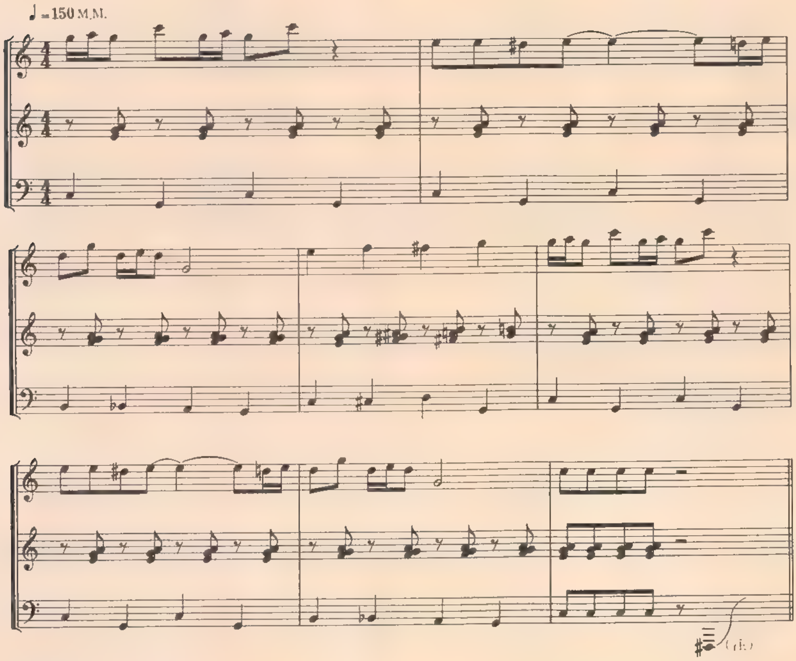
⑮ひび入れ音



⑯オットット音

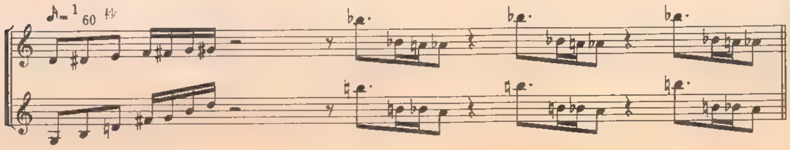


⑰名前入れミュージック

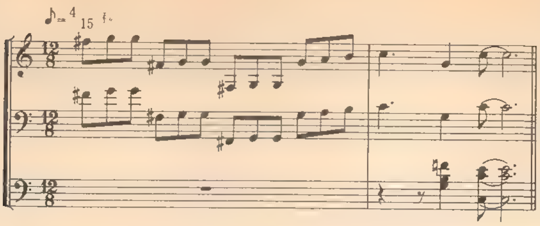


(注) ⑥モンスターパンク音と同じもの。

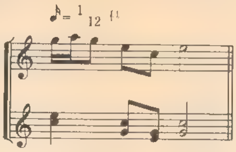
⑱海 落っこち音



⑲ラウンド・クリア・ミュージック

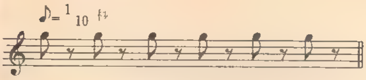


⑳100万点ファンファーレ

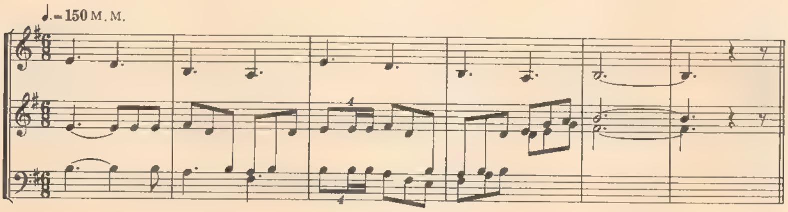


ポールポジション POLE POSITION

①エクステンド音

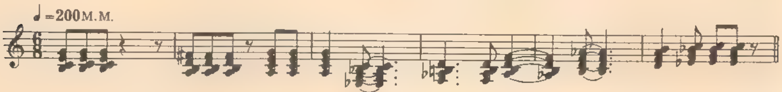


②予選スタート・ファンファーレ

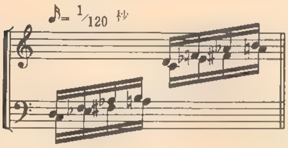


③予選ゴール・ミュージック（ポール・ポジション）

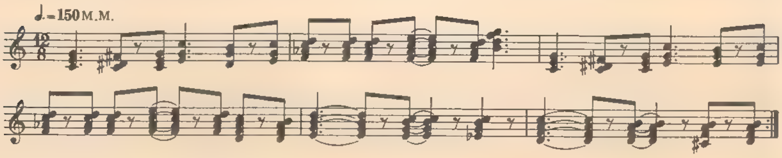
④予選ゴール・ミュージック（ポール・ポジションでないとき）



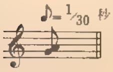
⑤水たまり通過音



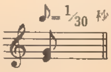
⑥〈１位〉名前入れミュージック



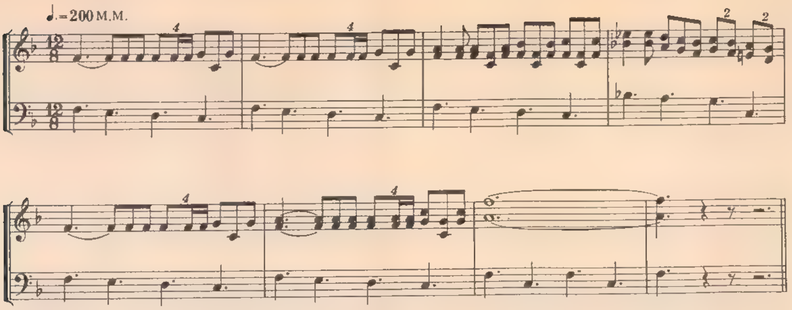
⑦タイム・ボーナス加算音



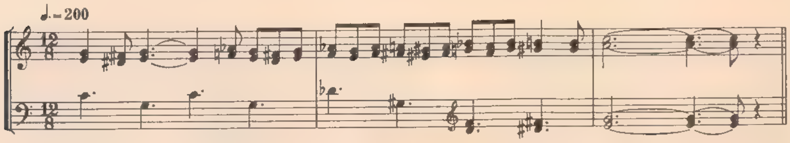
⑧追越ボーナス加算音



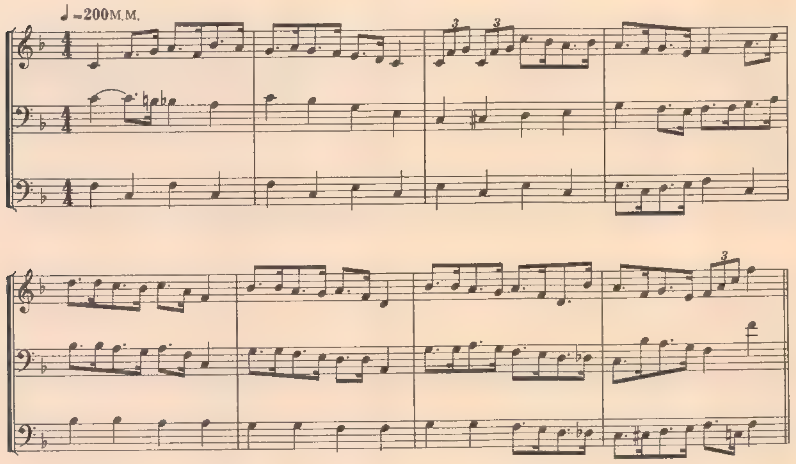
⑨ゲーム・オーバー・ミュージック



⑩グランプリ・ゴール・ミュージック

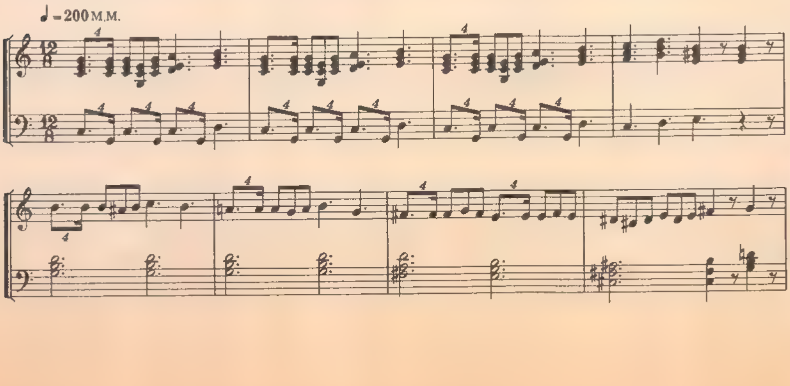


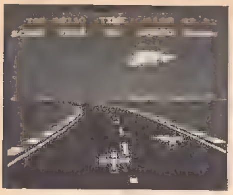
⑪<2～6位>名前入れミュージック

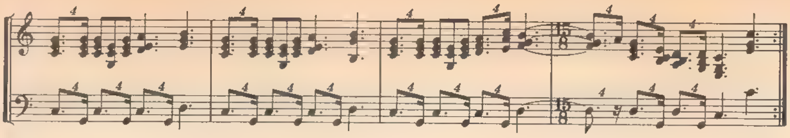


⑫クレジット音

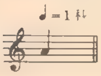
⑬<7位～100位>名前入れミュージック







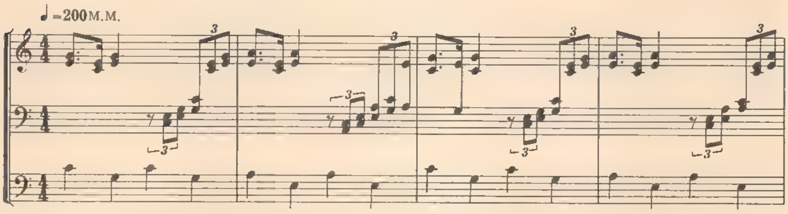
⑭予選スタート・サイン音

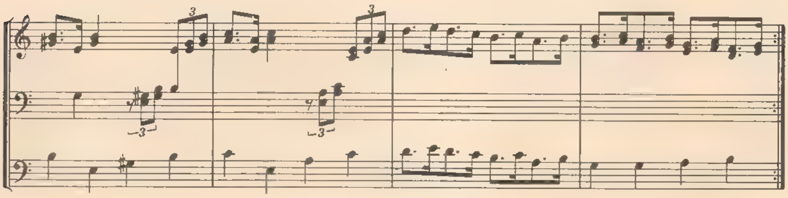


⑮グランプリ・スタート・サイン音

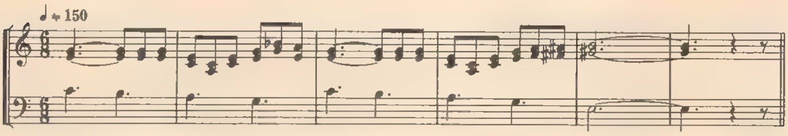
ポールポジションII　POLE POSITION II

①〈7～20位〉名前入れミュージック





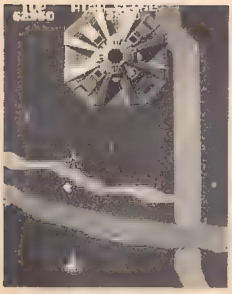
②予選スタート・ファンファーレ



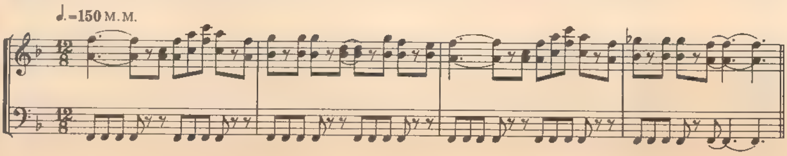
ゼビウス　XEVIOUS

①クレジット音

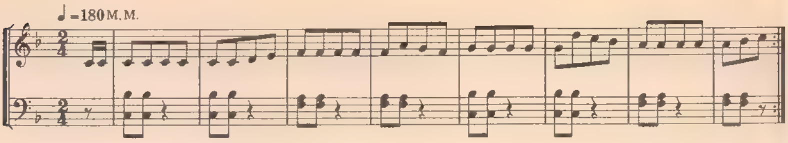
（注）これにノイズ音が加わる。



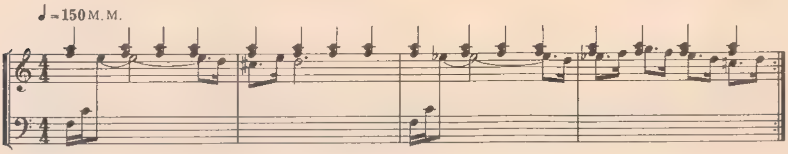
②スタート・ミュージック



③〈1位〉名前入れミュージック

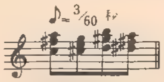


④〈2～5位〉名前入れミュージック



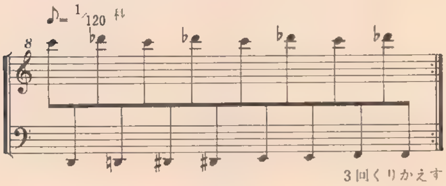
⑤エクステンド音

⑥敵飛行物体爆発音



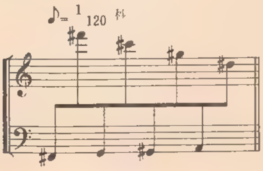
(注)実音は記譜より2オクターヴ高い

⑦ガル・ザカート発現音



3回くりかえす

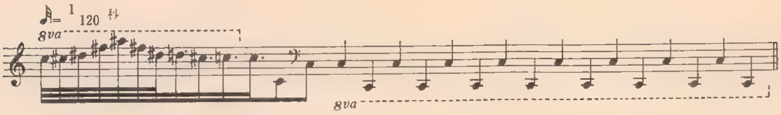
⑧ザッパー発射音



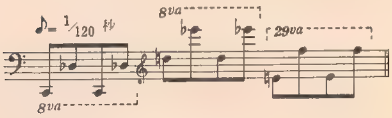
⑨アンドア・ジェネシス出現音

3回くりかえす

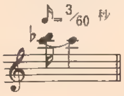
⑩シオナイト合体音



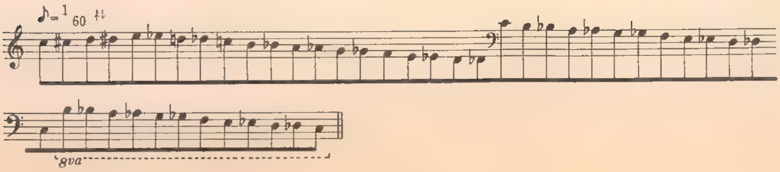
⑪ザカート・デスアウト音



⑫バキュラに
ザッパーが命中した音

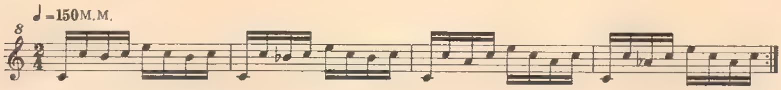


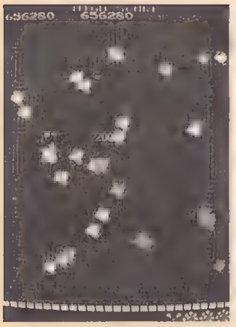
⑬ブラスター発射音



⑭チェック・ポイント通過音

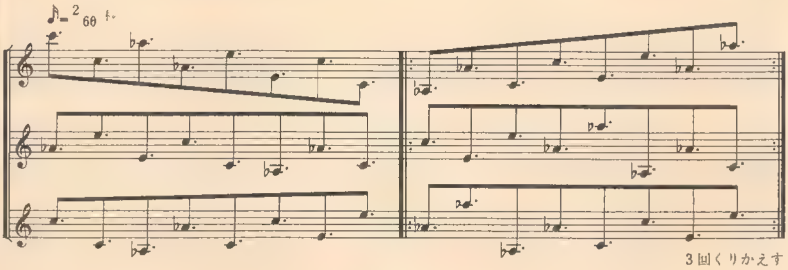
⑮ゲーム中BGM

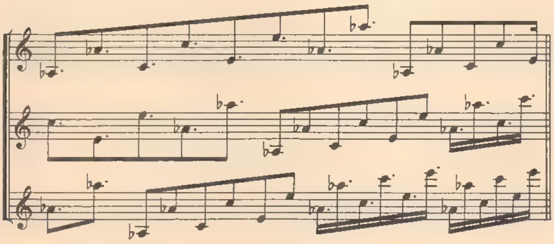




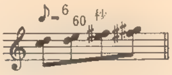
フォゾン PHOZON

①ラウンド・スタート音

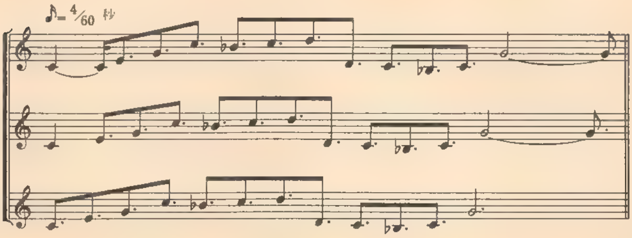




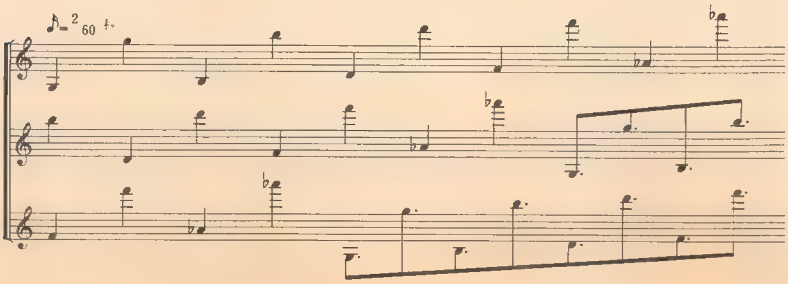
②クレジット音

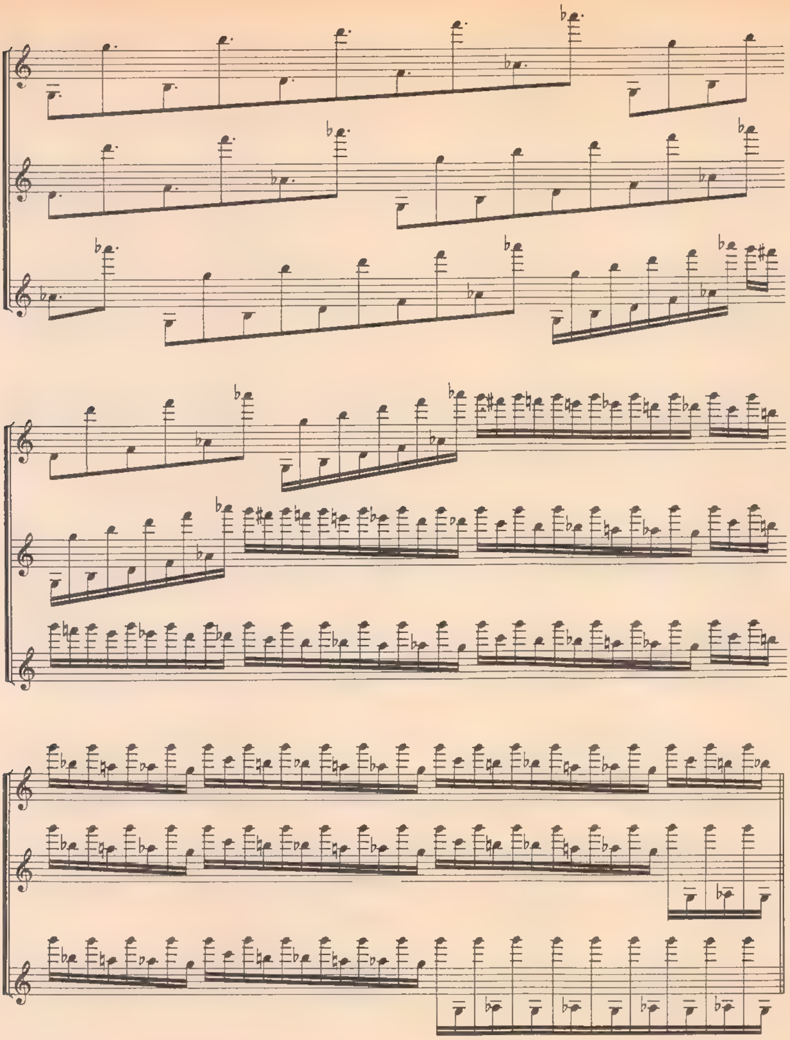


③ラウンド・クリアしなかったとき(再挑戦)の音

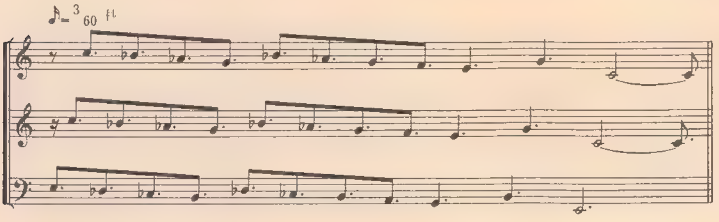


④ゲーム・オーバー音

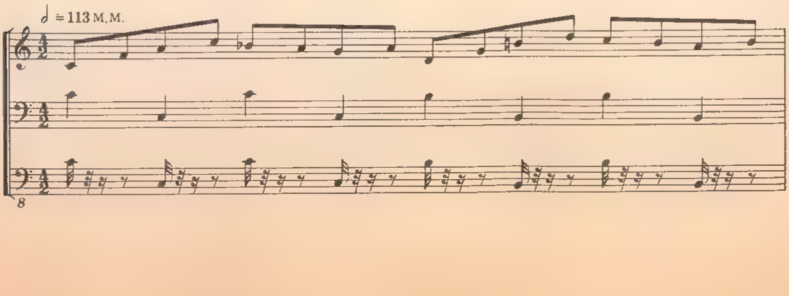


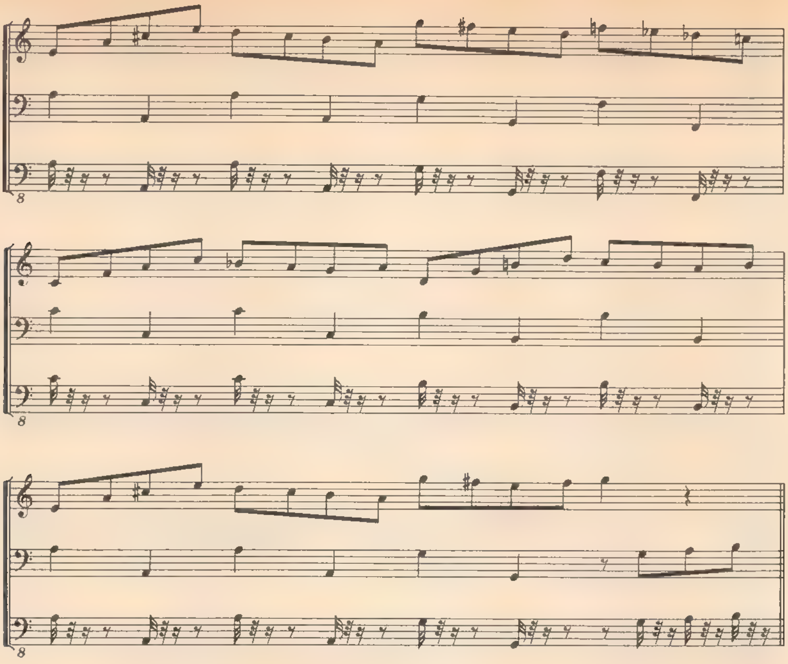


⑤ラウンド・クリア・ミュージック

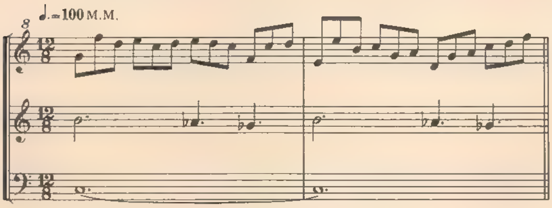


⑥〈1位〉名前入れミュージック

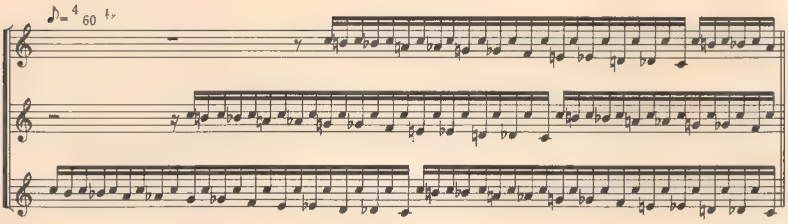




⑦〈2～5位〉名前入れミュージック

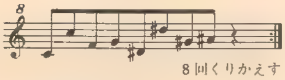


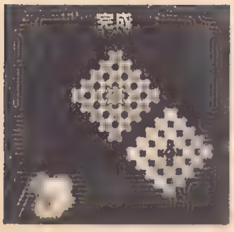
⑧指定形分解音



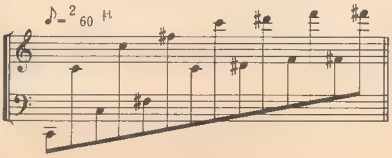
⑨ゲーム中のBGサウンド(平常時)

⑩アトミック分裂音

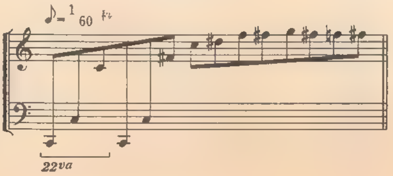


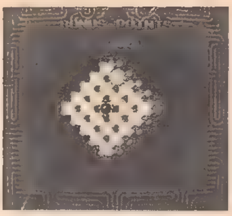


⑪アトミック崩壊(ほうかい)音

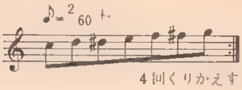


⑫アトミック合体音

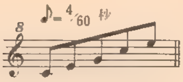




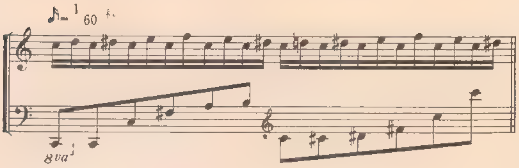
⑬モレック出現音



⑭モレック結合音

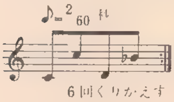


⑮反撃(はんげき)音



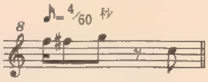
(注) 実際は2オクターヴ高い。

⑯モレック消滅音



(注) 実際は2オクターヴ高い。

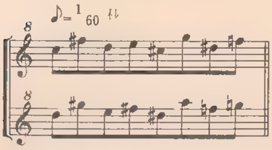
⑰モレック切りはなし音



⑱アトミック分裂警告音

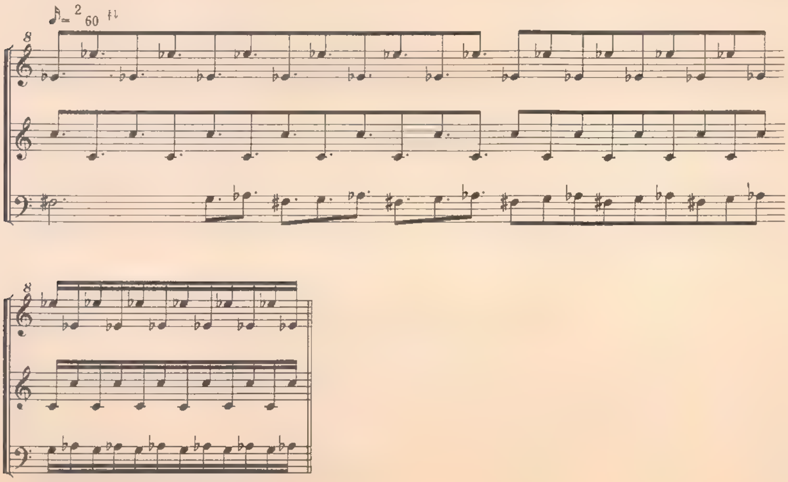
⑲アトミック合体警告音

⑳ボーナス点加算音

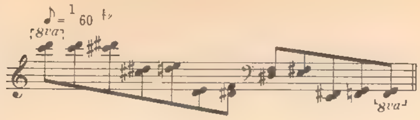


㉑エクステンド・ミュージック

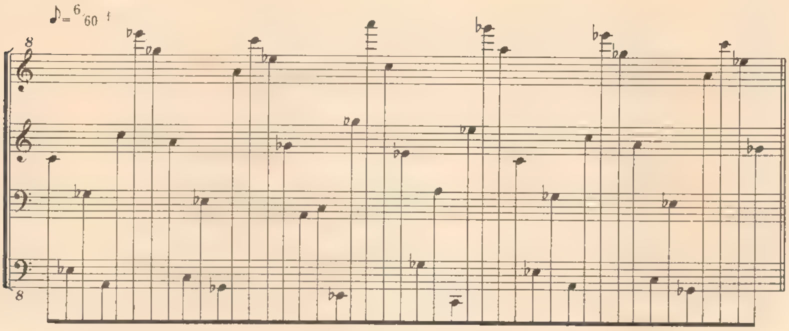
㉒ミス音



㉓ニュートロン発射音

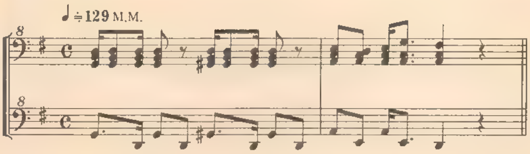


㉔反撃(はんげき)可能時のバック音

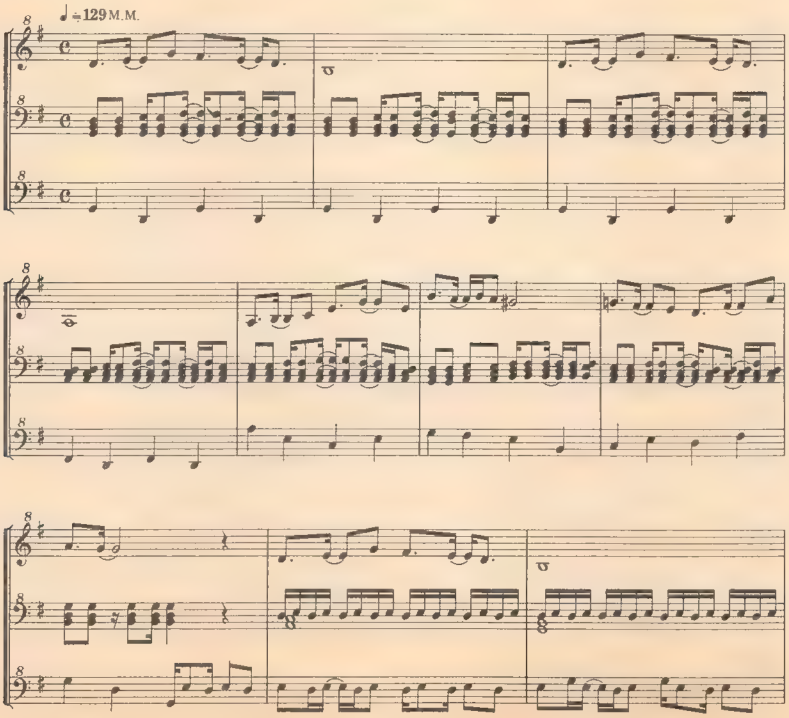


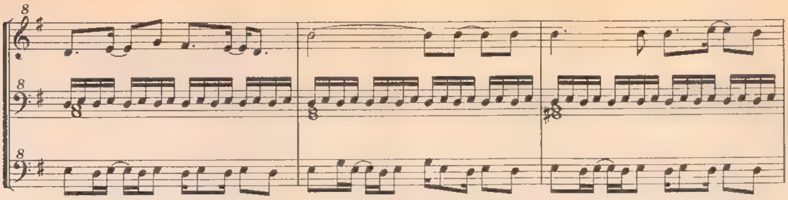
リブルラブル　LIBBLE RABBLE

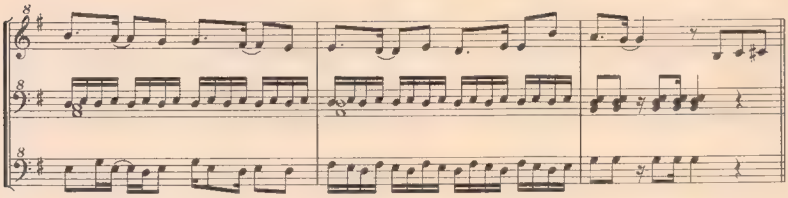
①BGMのイントロ



②BGM



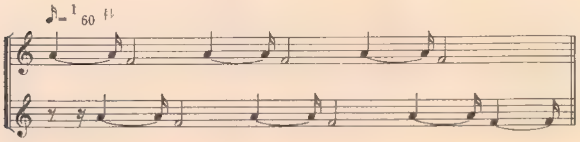




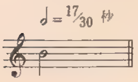
③クレジット音

④バシシ音

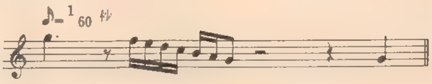
⑤キラー, シェアー, チェンジャー出現音



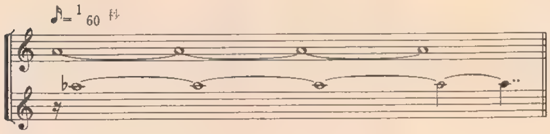
⑥シェアーに切られた音



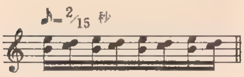
⑦チェンジ音



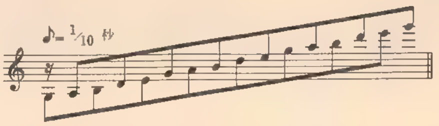
⑧エネルギーがなくなるとき, オーバー・チャージ終了の警告音



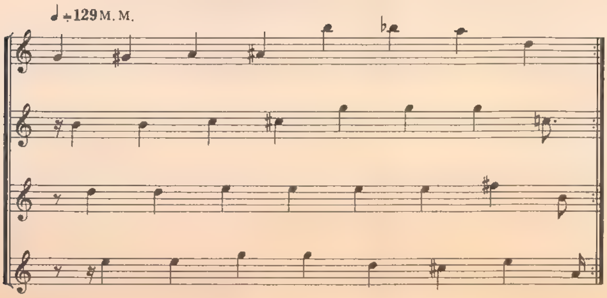
⑨バシシ時の宝箱存在音



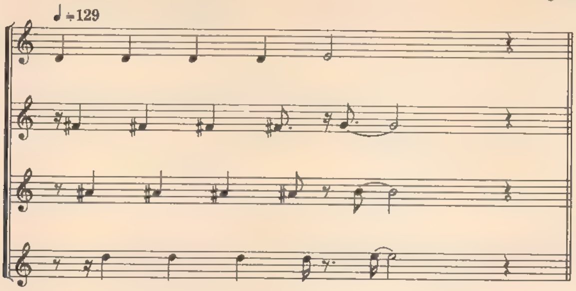
⑩エクステンド音



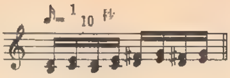
⑪ラウンド・スタート・ミュージック



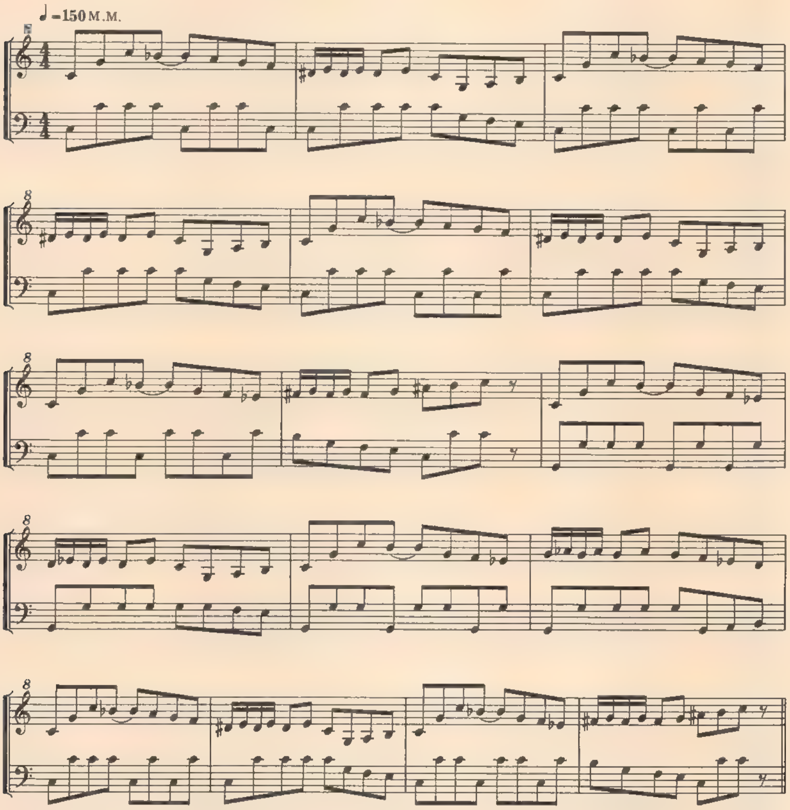
⑫ゲーム・オーバー・ミュージック



⑬エネルギー加算音

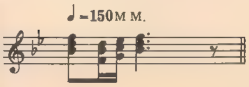


⑭オーバー・チャージ時のBGM

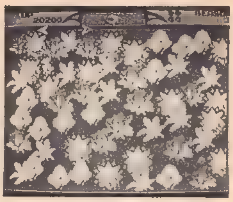


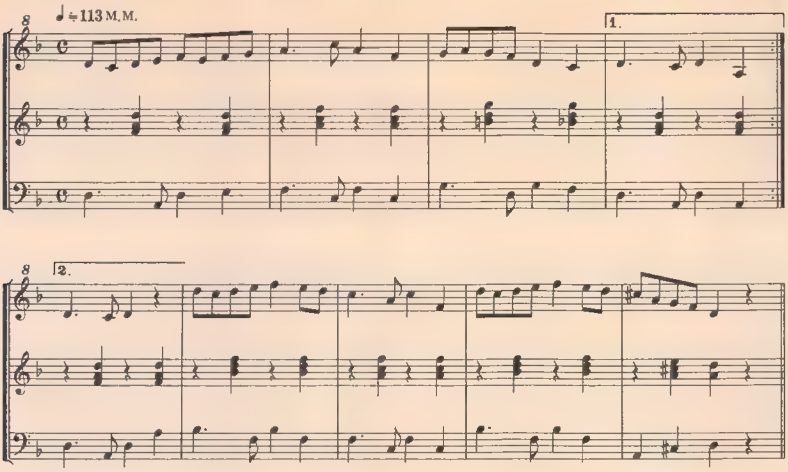
⑮ボーナス加算音

⑯宝箱出現のファンファーレ

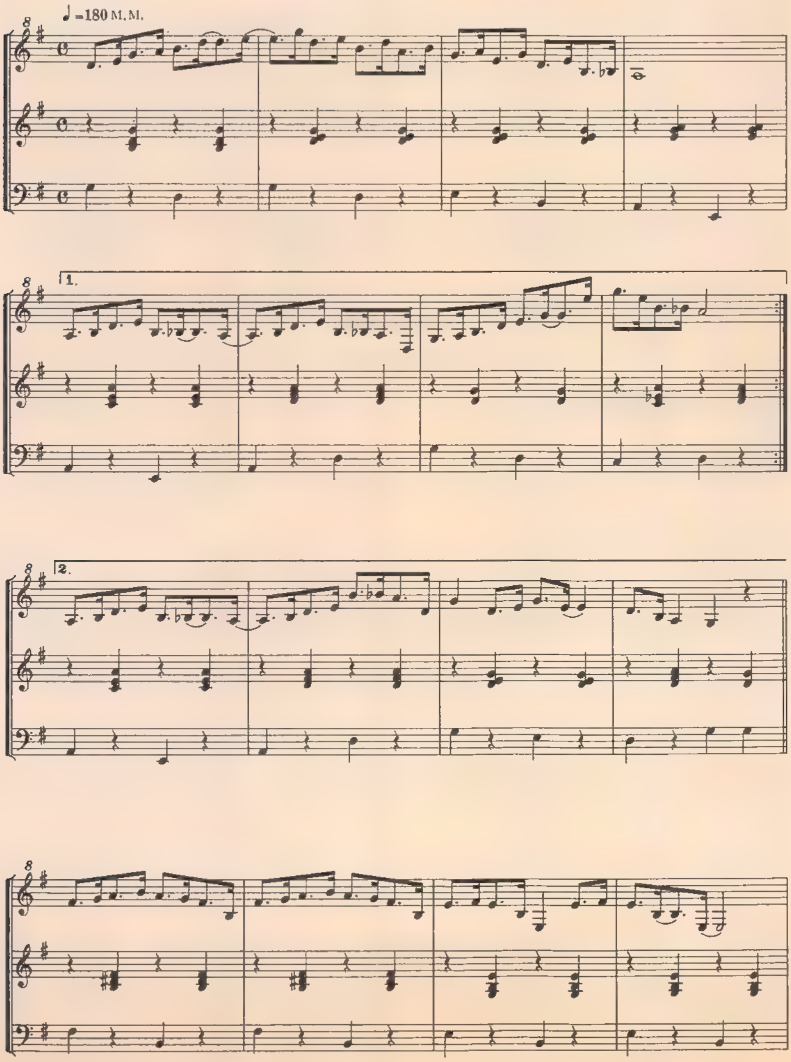


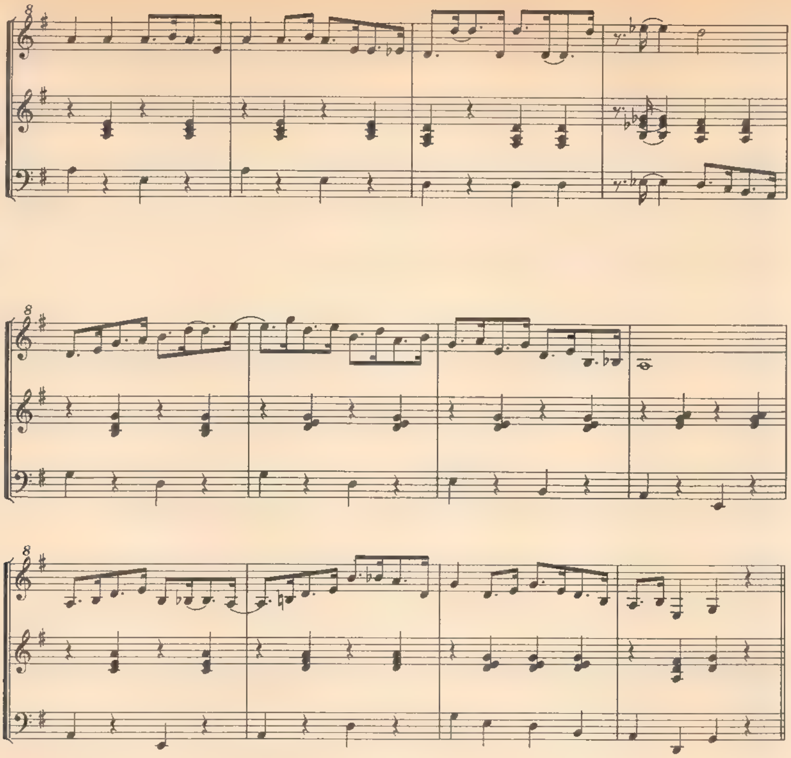
⑰フラワー完成ミュージック



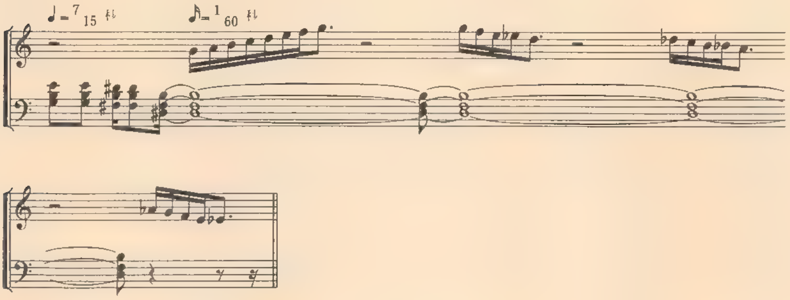


⑱名前入れミュージック



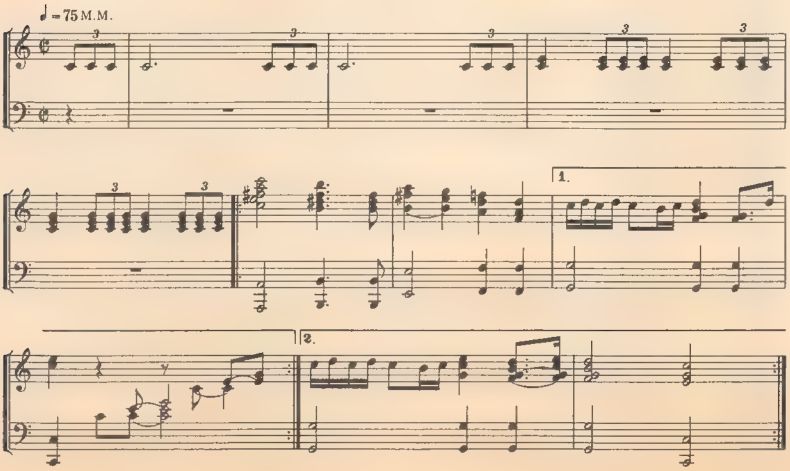


⑲ミス音

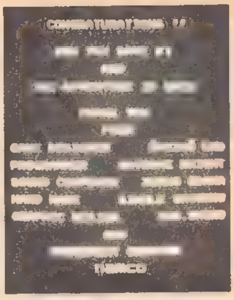


⑳ブライダル完成ミュージック

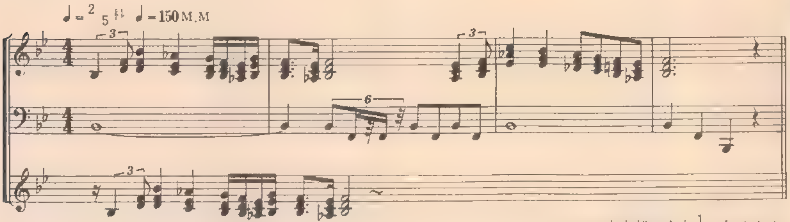
メンデルスゾーン/「結婚行進曲」より



ドルアーガの塔 THE TOWER OF DRUAGA

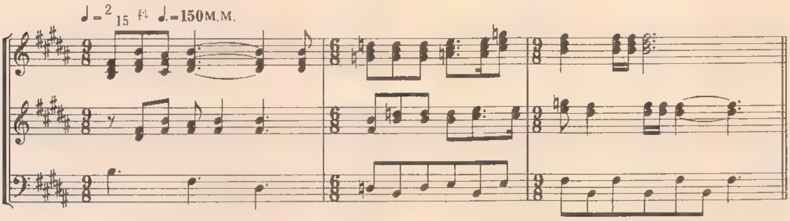


①ラウンド・スタート・ミュージック

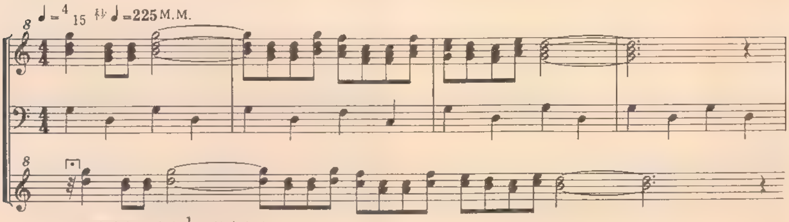


(注) 高音部の音を1/10秒ずらす

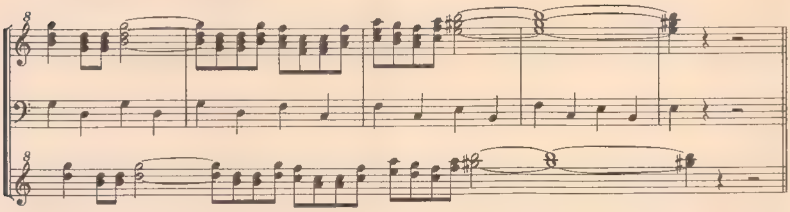
②ラウンド・クリア・ミュージック



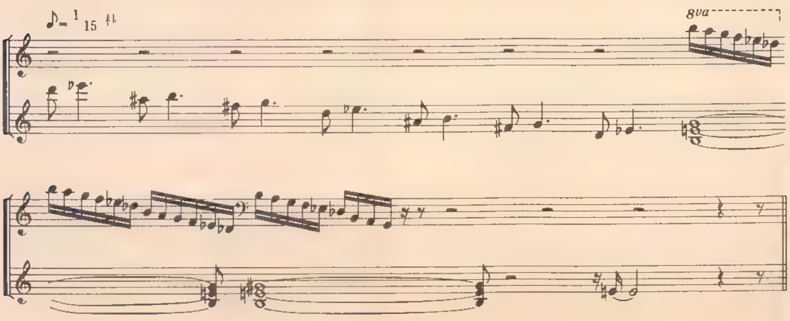
③おめでとうファンファーレ

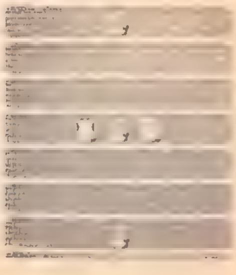


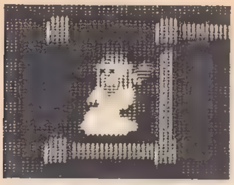
(注) 高音部の音を1/20秒ずらす



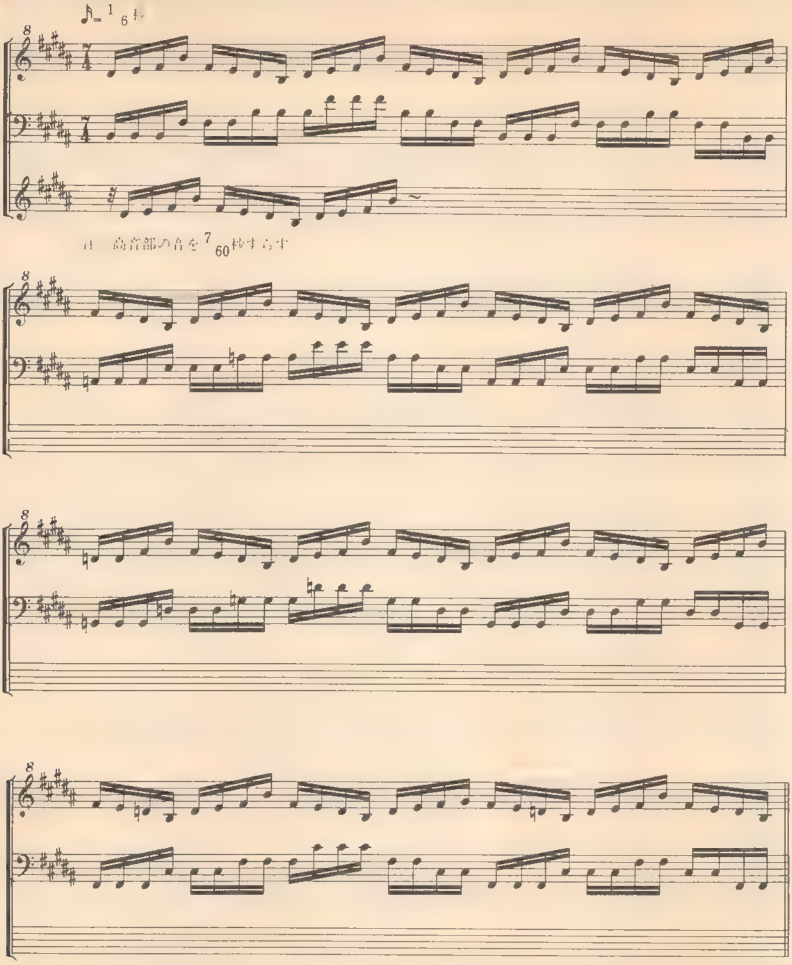
④ザップ音



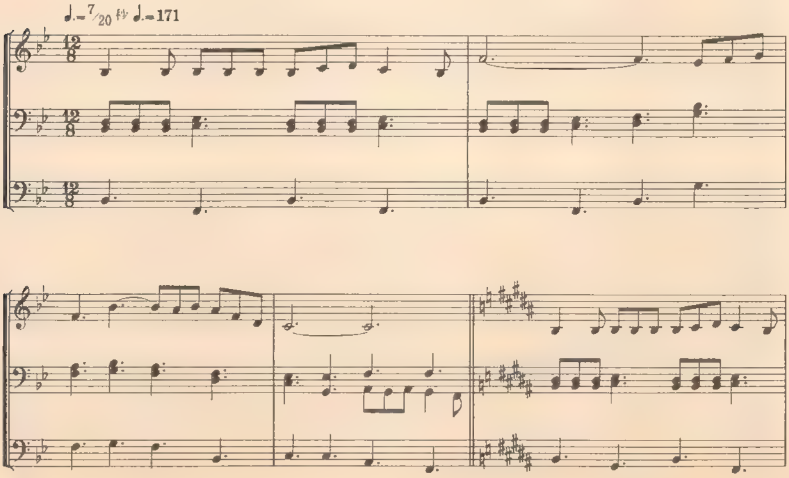


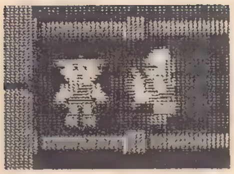


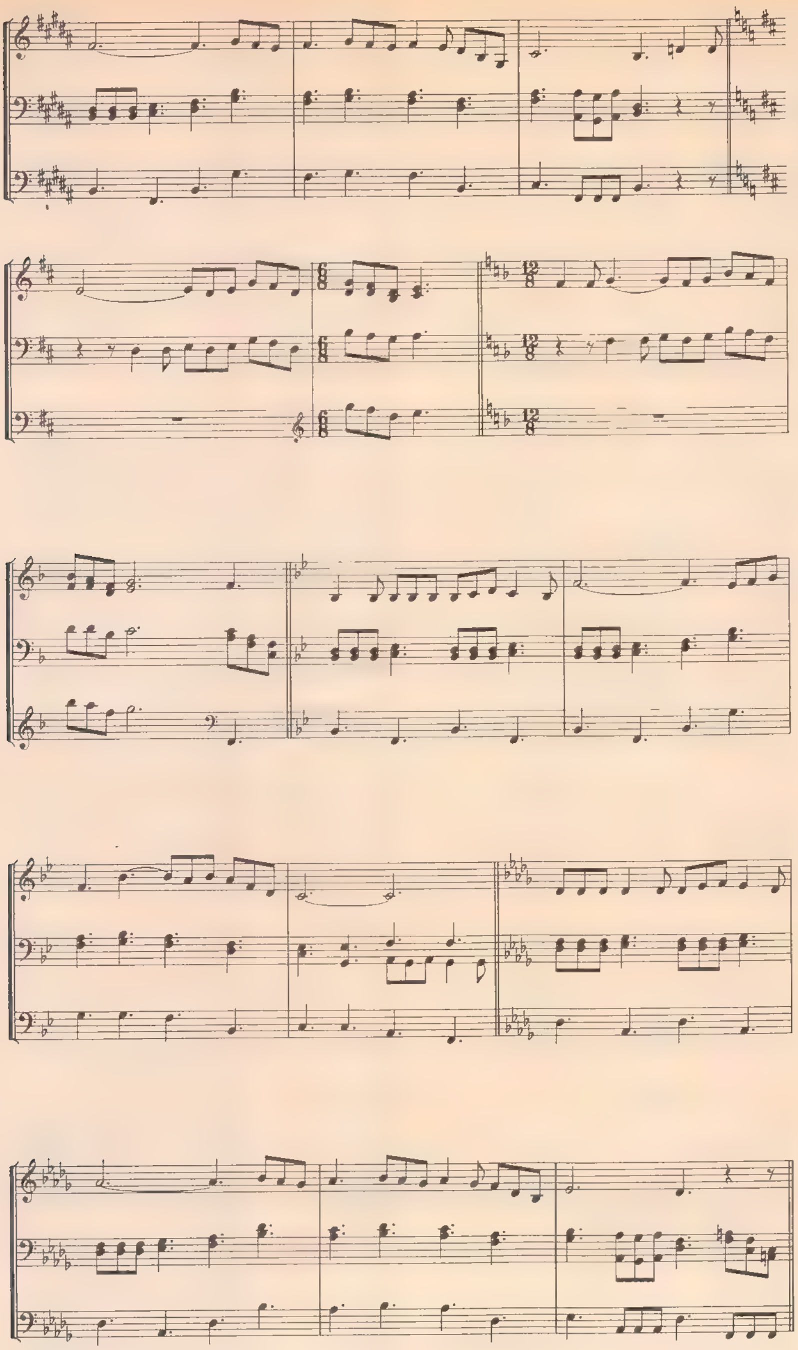
⑤プリンセス出現時のBGM



⑥BGM

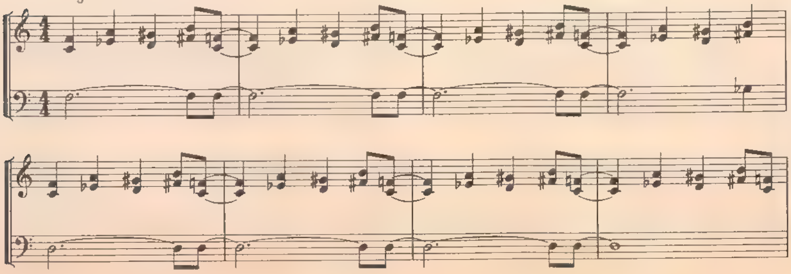


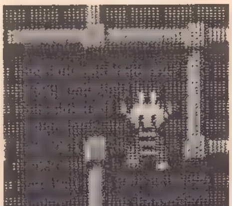


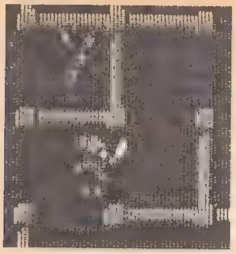


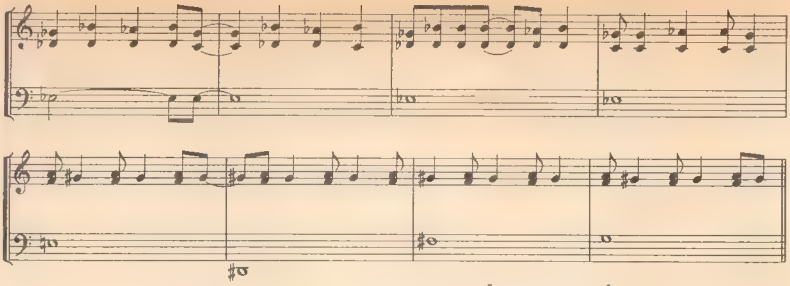
⑦ドラゴン出現時のBGM

♩=2/5秒 ♩=150 M.M.



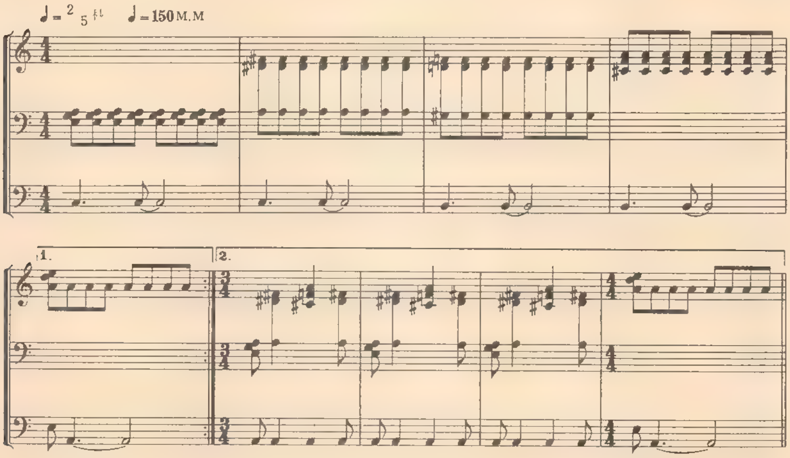






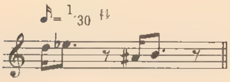
（注）高音部を$\frac{1}{10}$秒、低音部を$\frac{1}{5}$秒ずらした音が加わる。

⑧ドルアーガ出現時のBGM

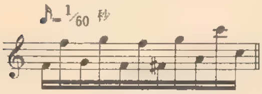


（注）ここから3小節，上3声を$\frac{3}{20}$秒ずらす。

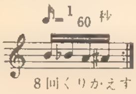
⑨チャイム



⑩スライム移動音

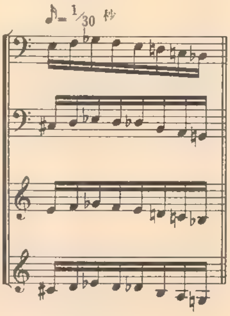


⑪呪文発射音

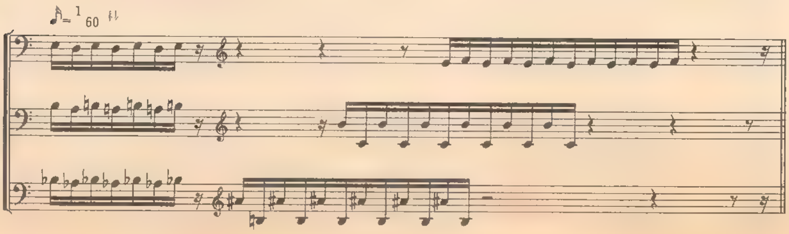


⑫炎着火音

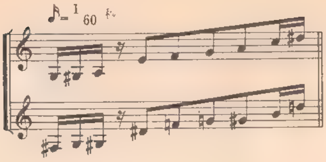
⑬壁破壊音



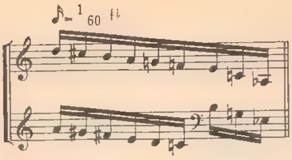
⑭ドラゴン火吐き音



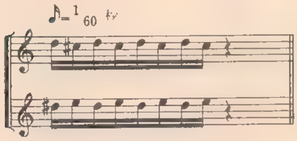
⑮スウォード抜き音



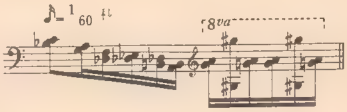
⑯スウォード振り音



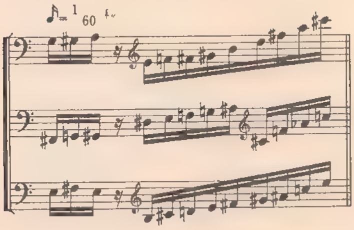
⑰スウォード ぶつかり音



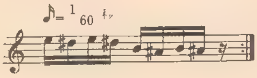
⑱スウォード しまい音



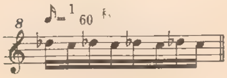
⑲スウォード切り音



⑳未使用音

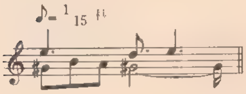


㉑呪文はねかえし音

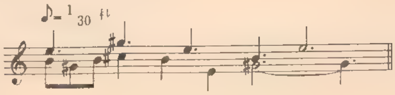


㉒ゲイト開き音

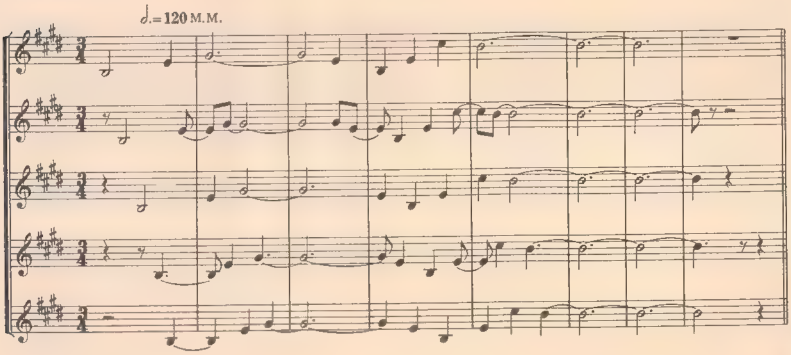
㉓鍵(かぎ)ひろい音

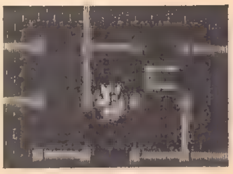


㉔宝箱ひろい音

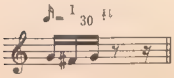


㉕未使用音

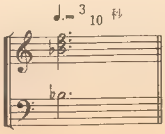




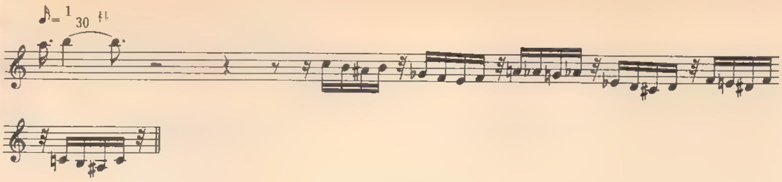
㉖ギル歩行音



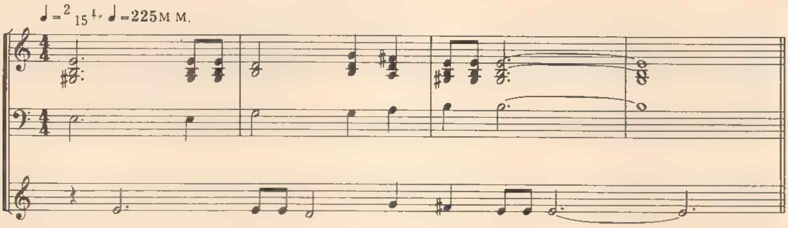
㉗クレジット音エンディング



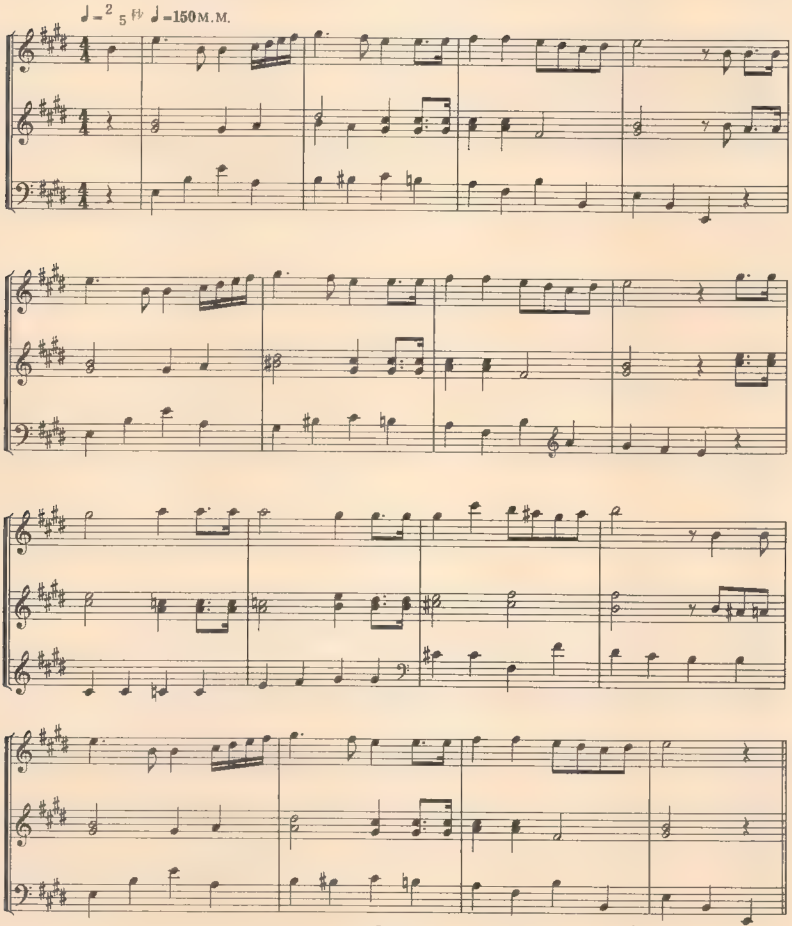
⑱ミス音



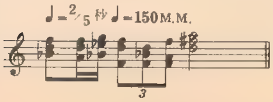
㉙ゲーム・オーバー・ミュージック



㉚名前入れ，おめでとうメッセージ・ミュージック

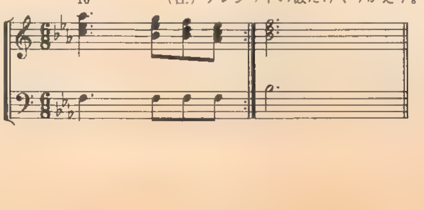


㉛エクステンド・ミュージック

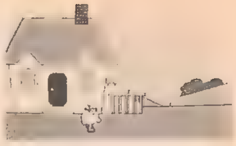


㉜クレジット・ミュージック

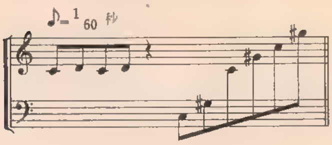
（注）クレジットの数だけくりかえす。



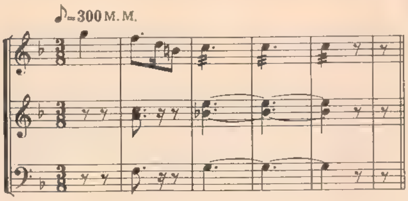
パックランド PAC-LAND



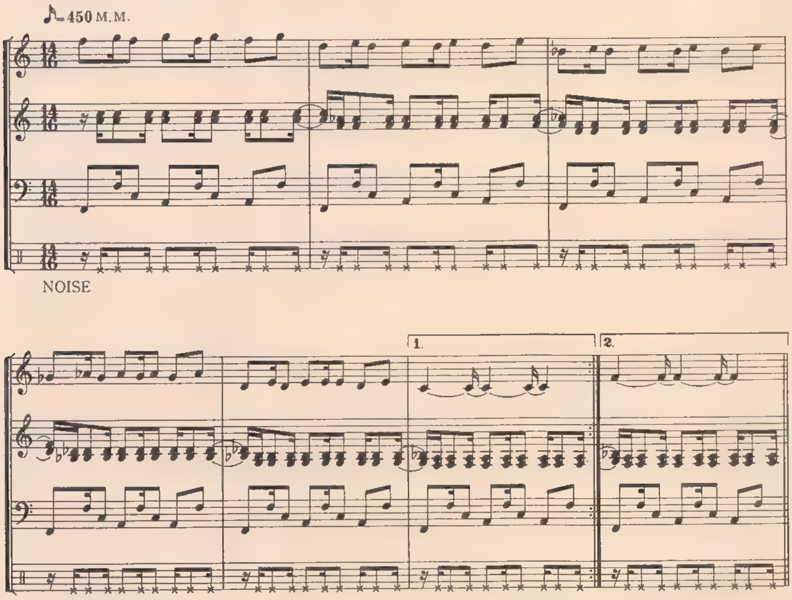
①クレジット音



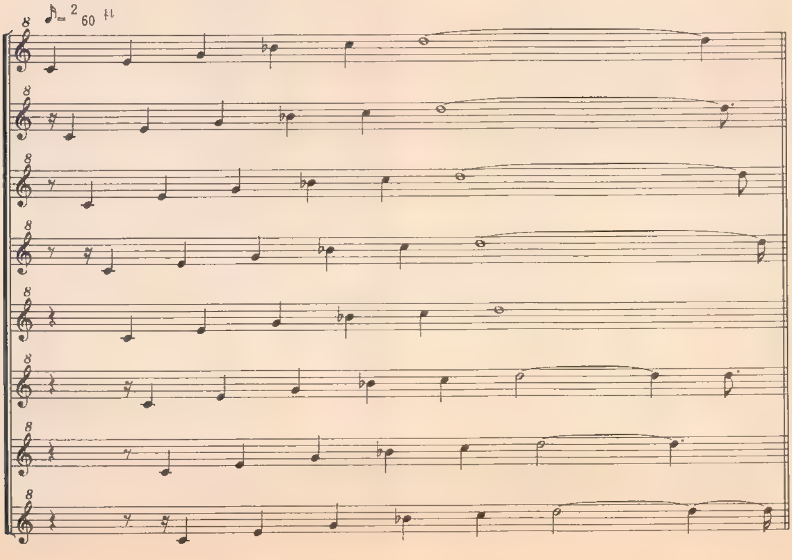
②ラウンド・スタート・ミュージック

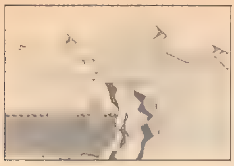


③〈ハイスコア〉名前入れミュージック

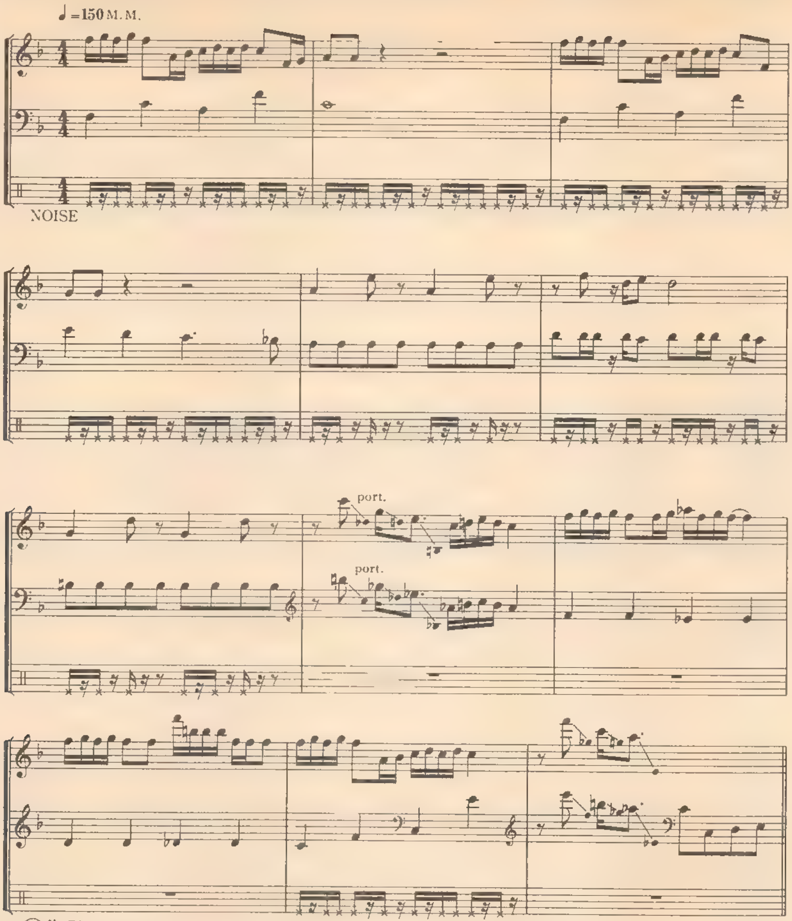


④消火栓(せん), 切り株, サボテンを押して効果があらわれたときの音

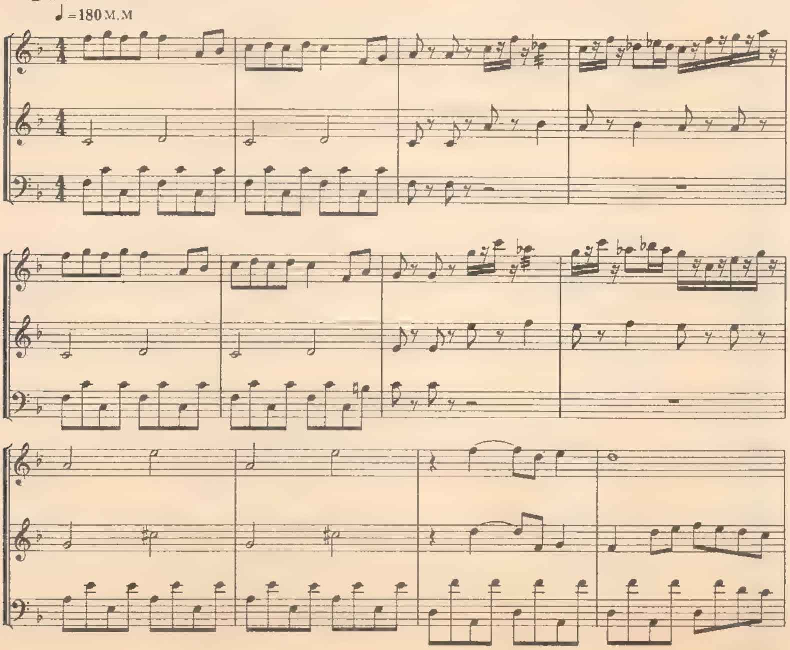


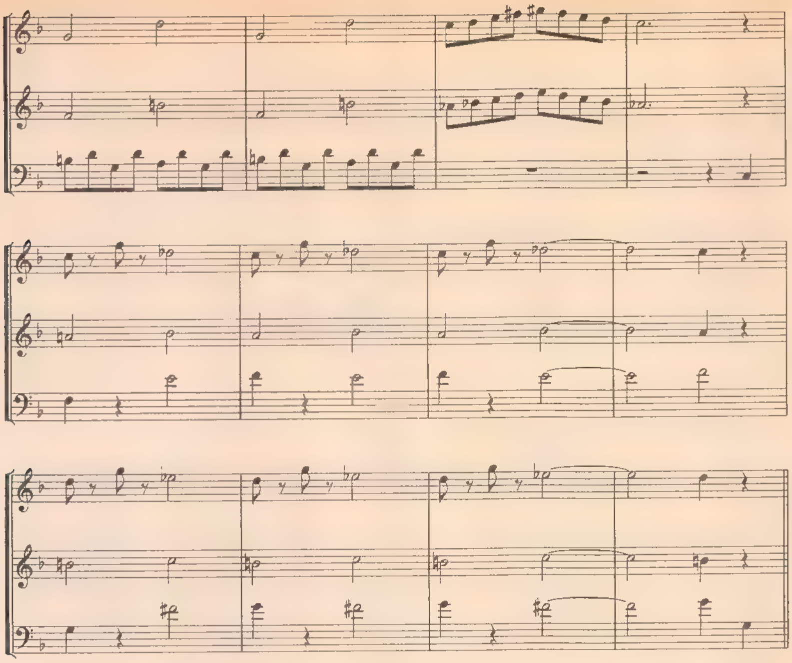


⑤往路のBGM

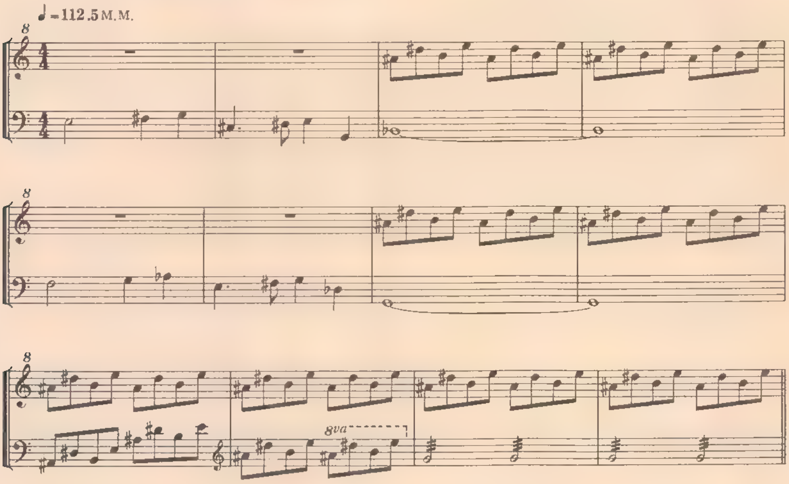


⑥復路のBGM

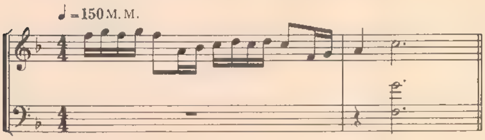




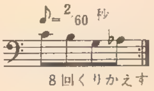
⑦モンスター屋敷のBGM



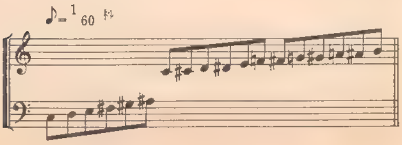
⑧ブレイク・タイム
およびび家へ帰ったときのミュージック



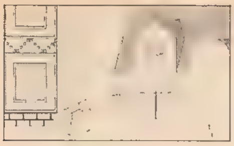
⑨モンスターいじけ音



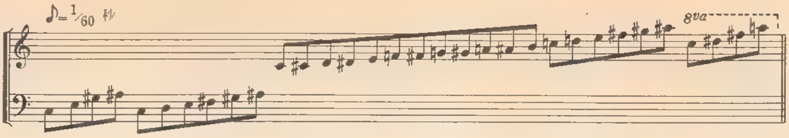
⑩ジャンプ音



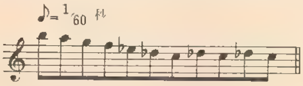
⑪パワー・エサを取った音



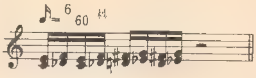
⑫いじけたモンスターをつかまえた音



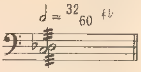
⑬消火栓(せん)から水が出る音



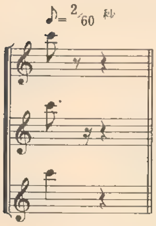
⑭自動車の音



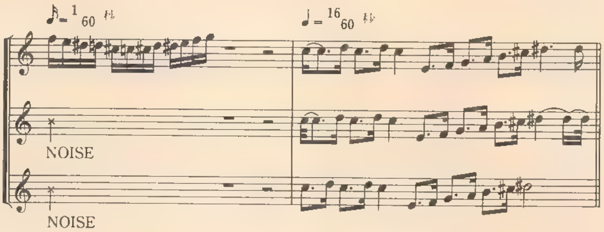
⑮飛行機の音



⑯ボーナス点加算音

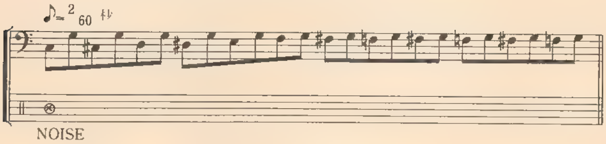


⑰モンスターに当ったときのミス音

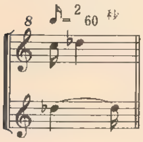


⑱エクステンド音

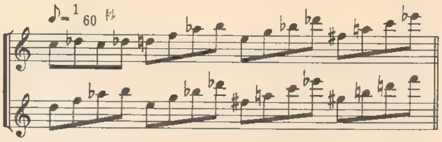
⑲モンスター屋敷で岩の扉を開く音



⑳ヘルメットに落下物が当る音

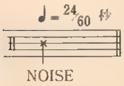


㉑鍵(かぎ)を取ったときの音

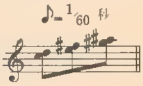


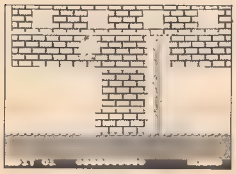
㉒UFOの音

㉓ホッピングの音

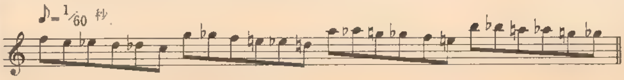


㉔ブレーキの音

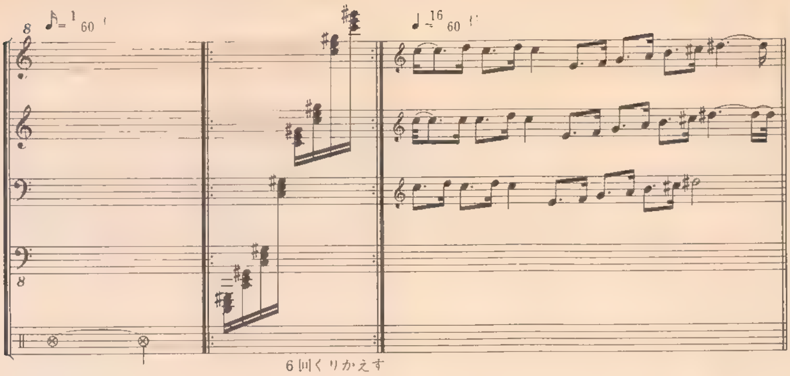




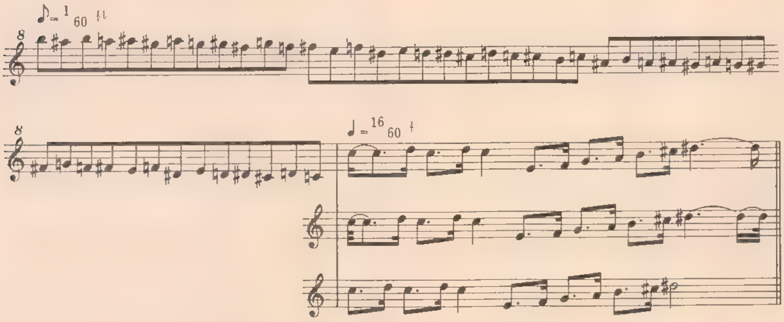
㉕フルーツ・ターゲットを取った音



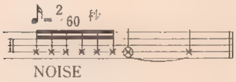
㉖水に落ちたときのミス音



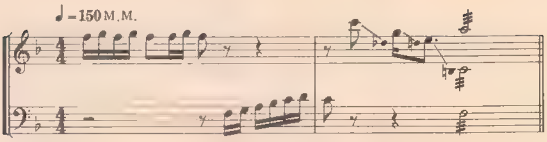
㉗崖(がけ)から落ちたときのミス音



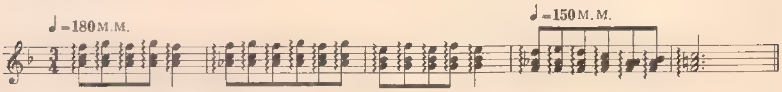
㉘水が噴き上げる音



㉙ゲーム・オーバー・ミュージック

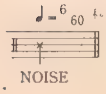


㉚フェアリーのところへ行ったときのミュージック

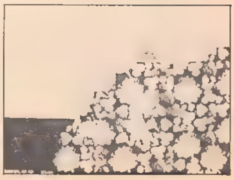


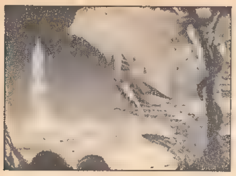
（注）上の2声部は，それぞれ$\frac{2}{20}$秒ずつおくれて出る。

㉛砂地獄の音



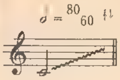
㉜スペシャル・パックマン，
ラッキー・パックマンの獲得音



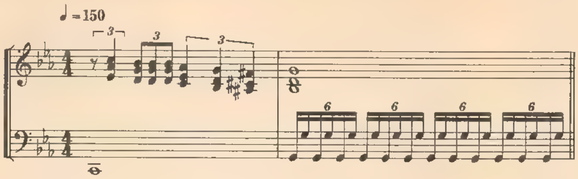


ドラゴンバスター DRAGON BUSTER

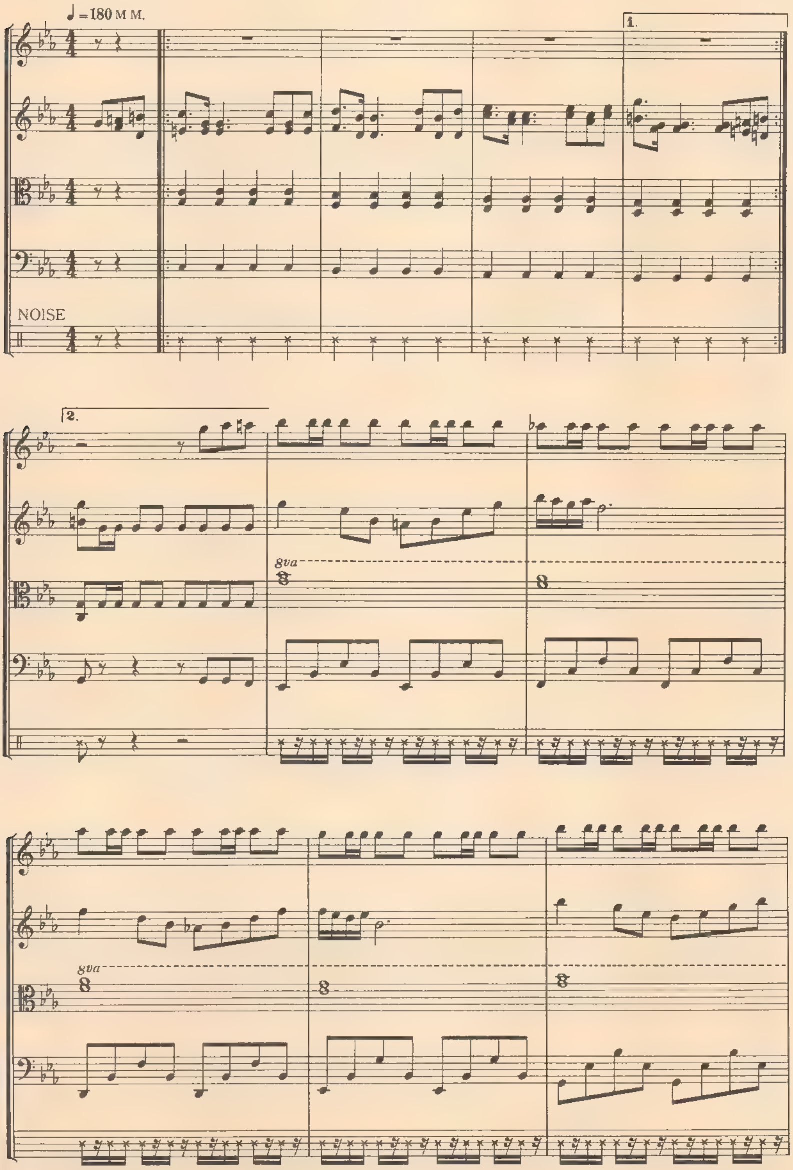
①クレジット音

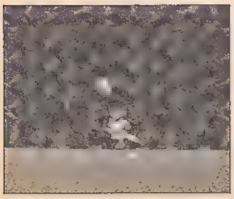


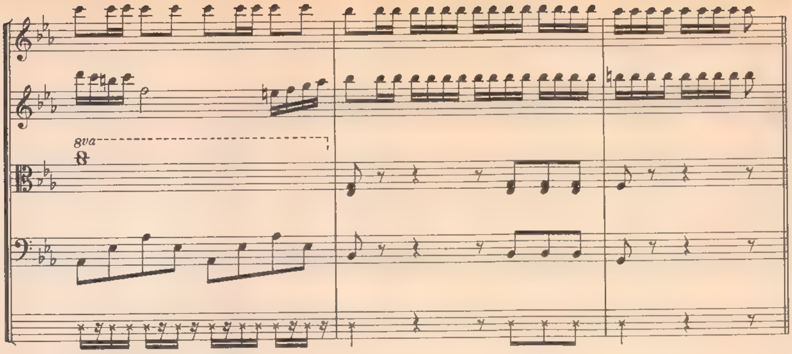
②ラウンド・スタート・ミュージック



③未使用音

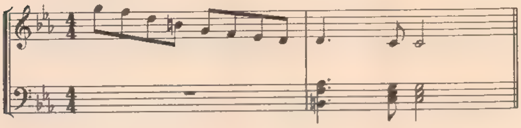






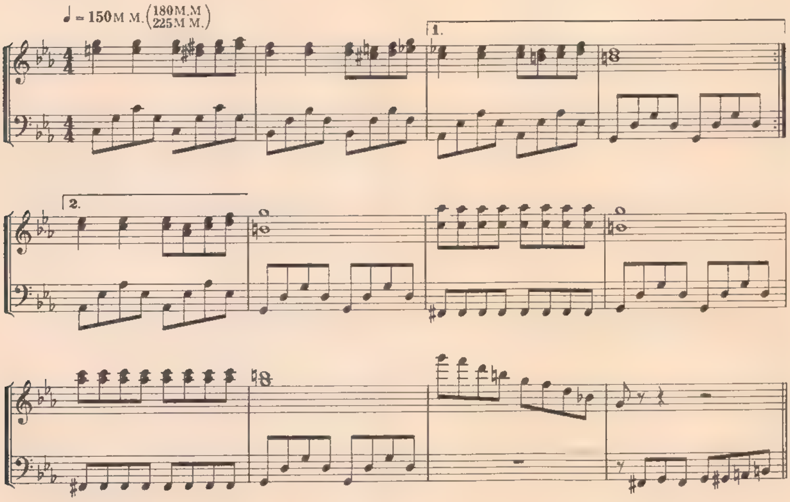
④ゲーム・オーバー・ミュージック

♩=150 M.M.



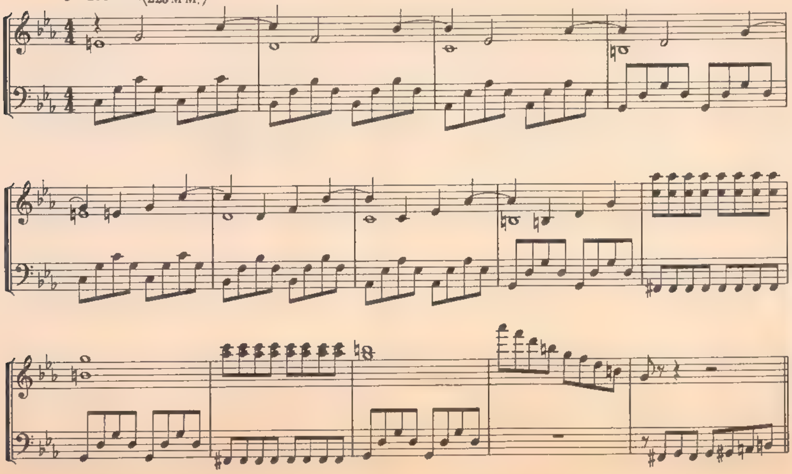
⑤岩山のBGM

♩=150 M.M.(180 M.M. / 225 M.M.)

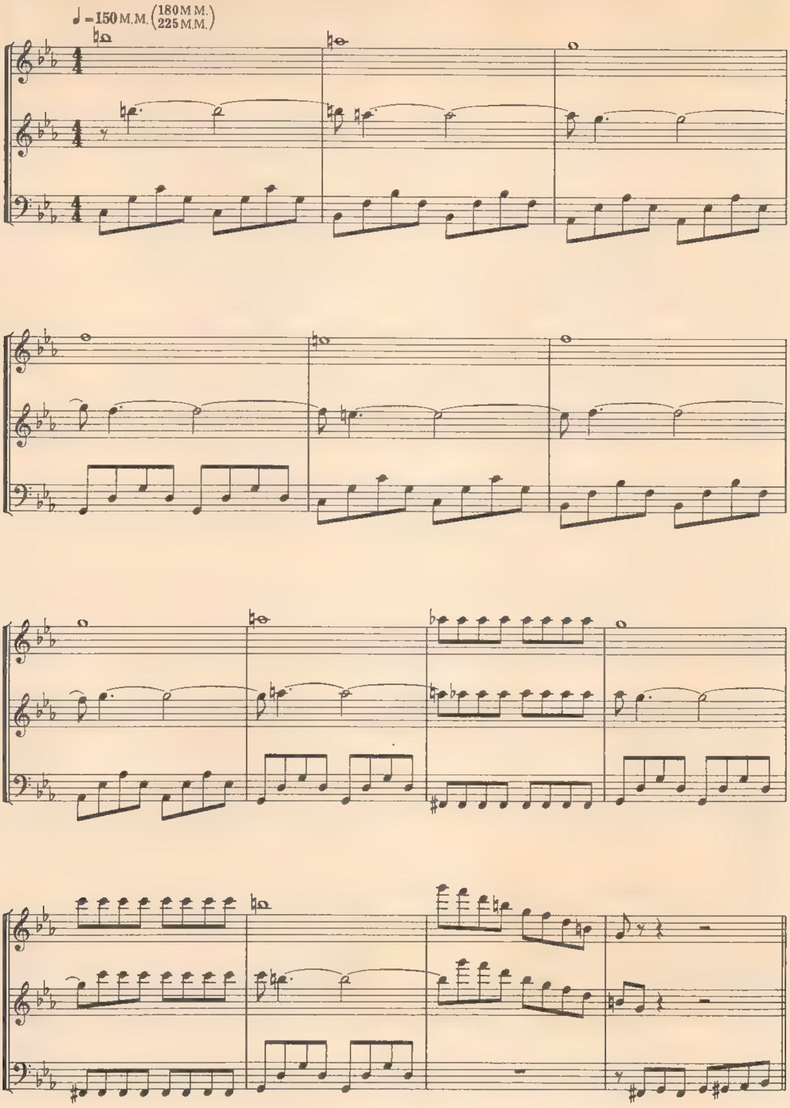


⑥レンガのBGM

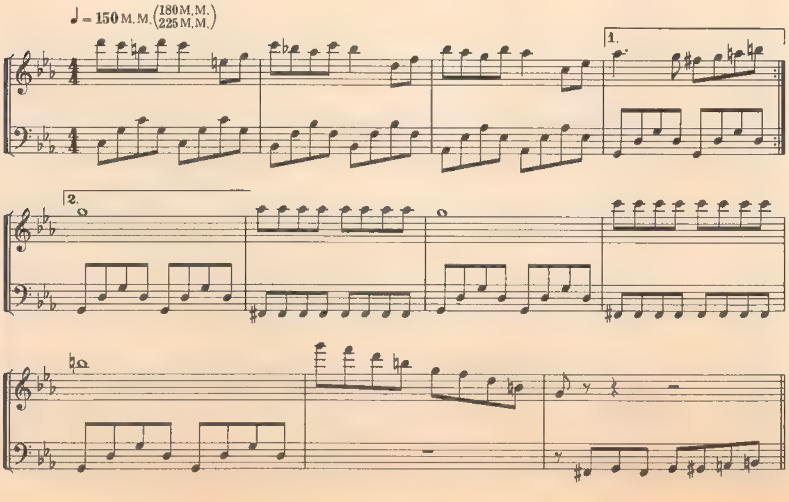
♩=150 M.M.(180 M.M. / 225 M.M.)

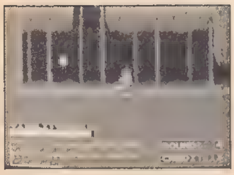


⑦カタコンベのBGM

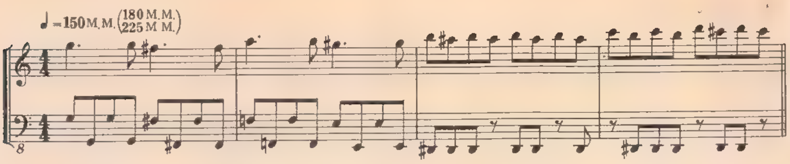


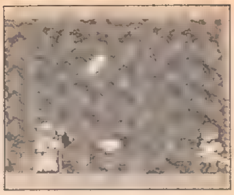
⑧鐘乳洞(しょうにゅうどう)のBGM



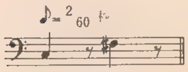


⑨ルーム・ガーダーと戦闘中のBGM

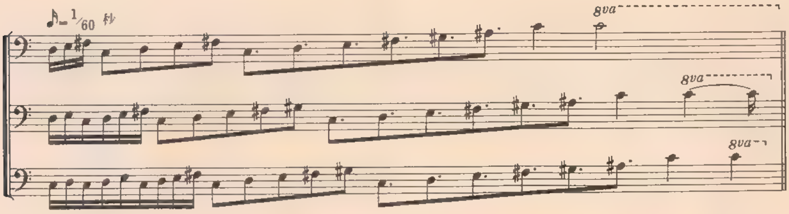




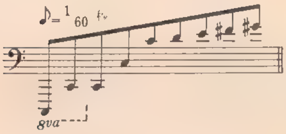
⑩マップ上歩行音



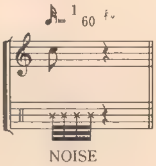
⑪山に入る音



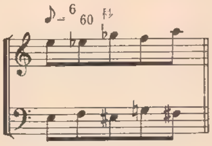
⑫ジャンプ音



⑬蔦(つた)をのぼる音

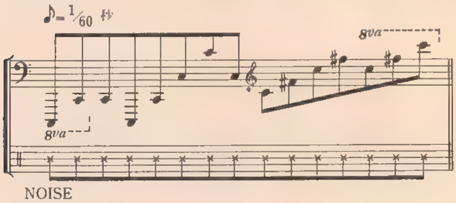


⑭アイテムをひろう音

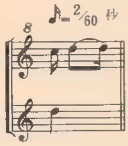


⑮剣を振る音

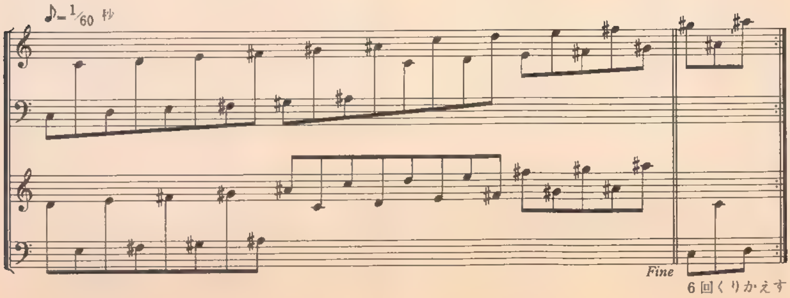
⑯剣でモンスターを切る音



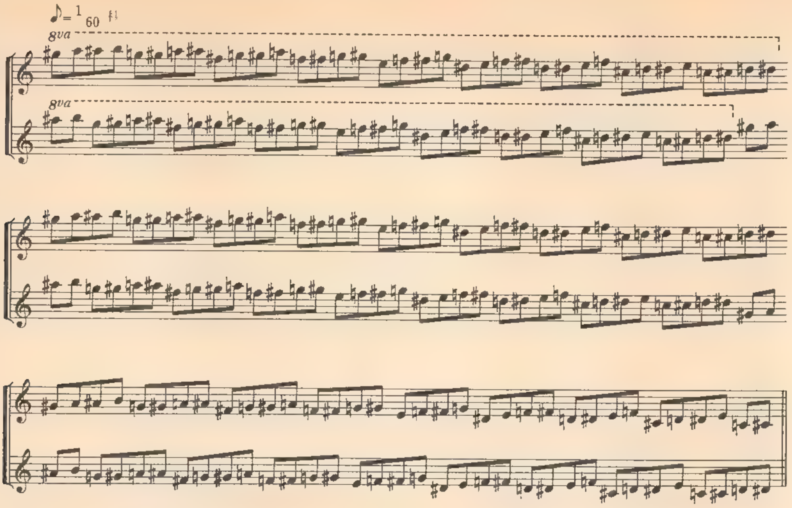
⑰剣が
ぶつかりあう音



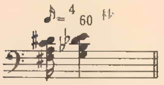
⑱ファイヤー・ボール発射音



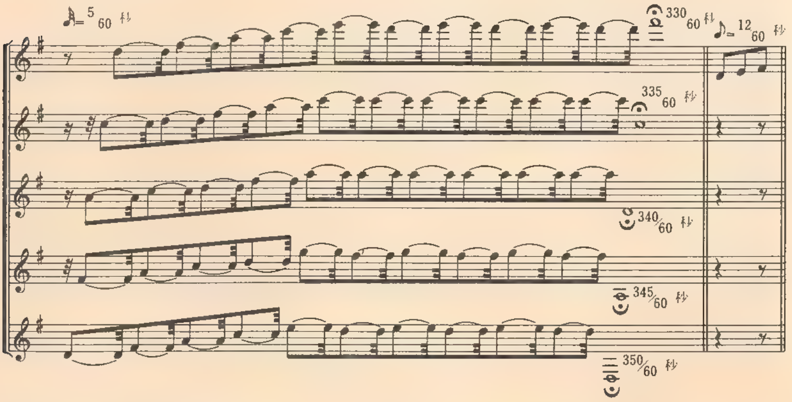
⑲ファイヤー・ボールが敵に命中した音



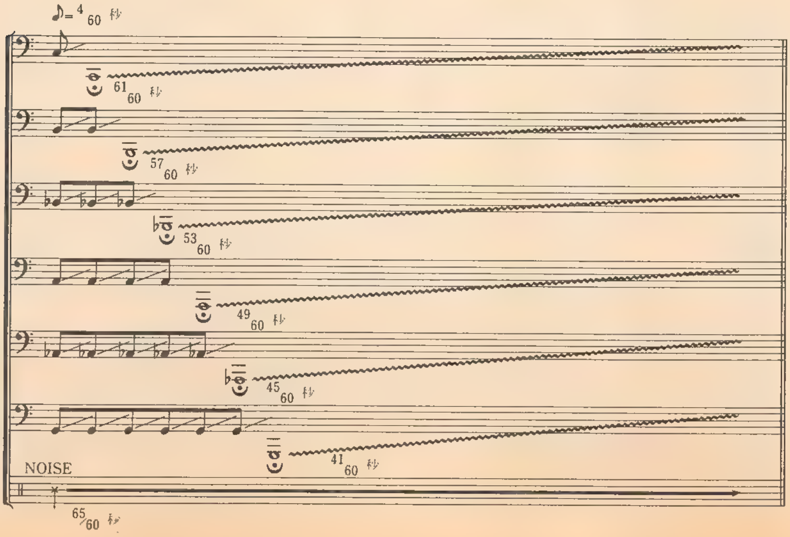
⑳ダメージを受けた音



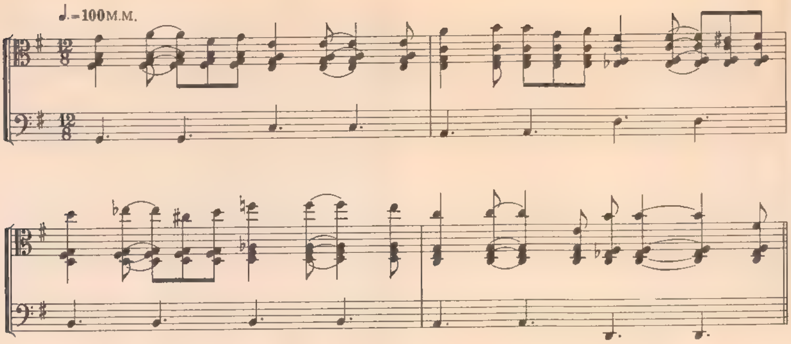
㉑プリンセス登場ミュージック



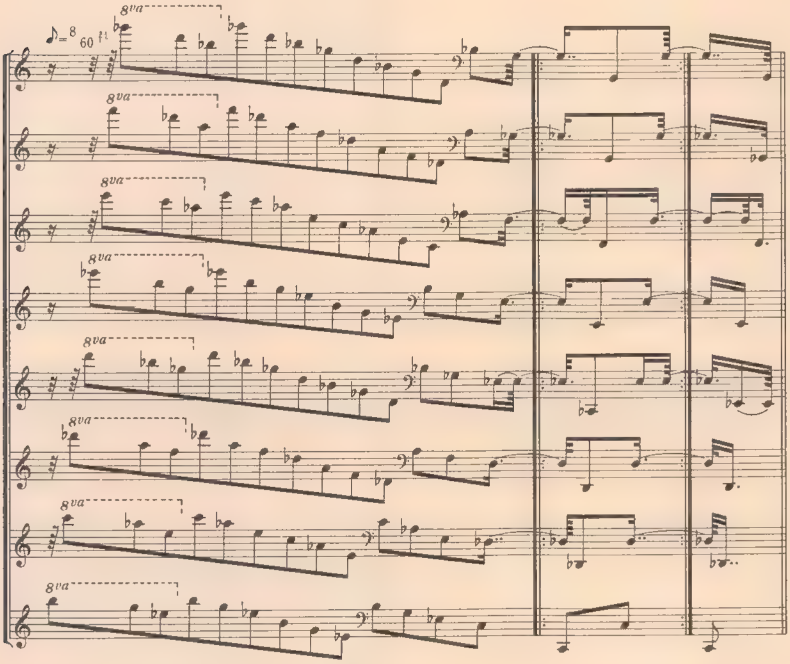
㉒ドラゴン火吐き音



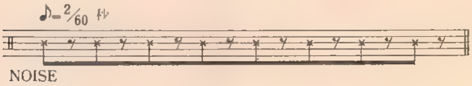
㉓プリンセスとのラブシーン・ミュージック



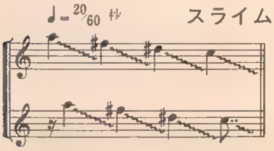
㉔ドラゴンが倒れる音



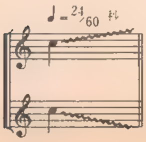
㉕テストールおよびイノサイの突撃音



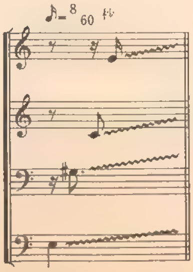
㉖バット，ウィル・オ・ザ・ウィスプ，
スライムの飛来音



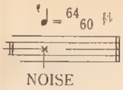
㉗ウイザードが剣を投げる音



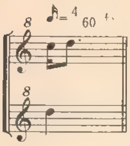
㉘ケイブ・シャークの音



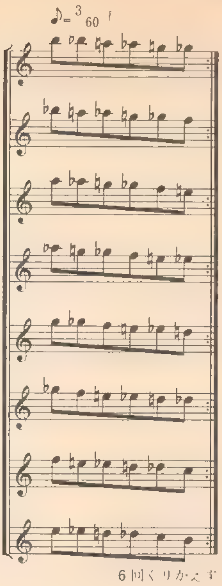
⑳マップ上の山が消滅する音



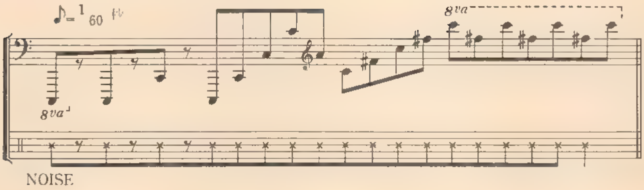
㉛バイタリティ減少および回復音

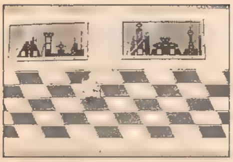


㉚バイタリティ減少警告音



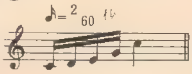
㉜剣でドラゴンを切る音



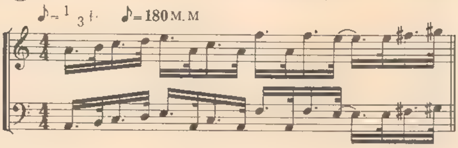


メトロクロス METRO-CROSS

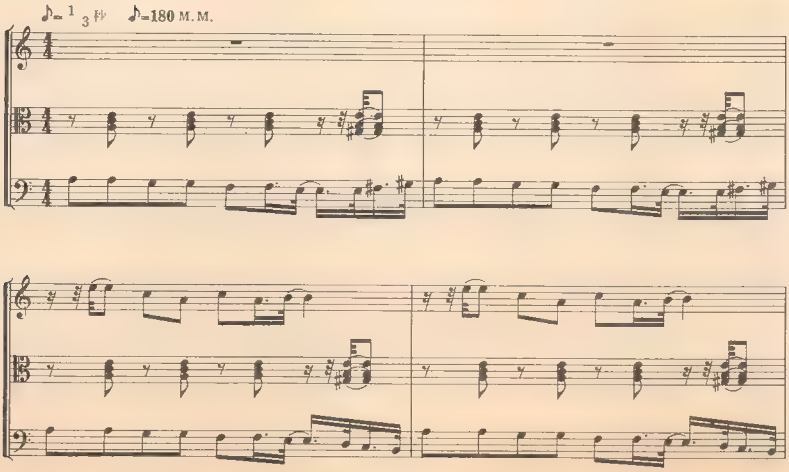
①クレジット音

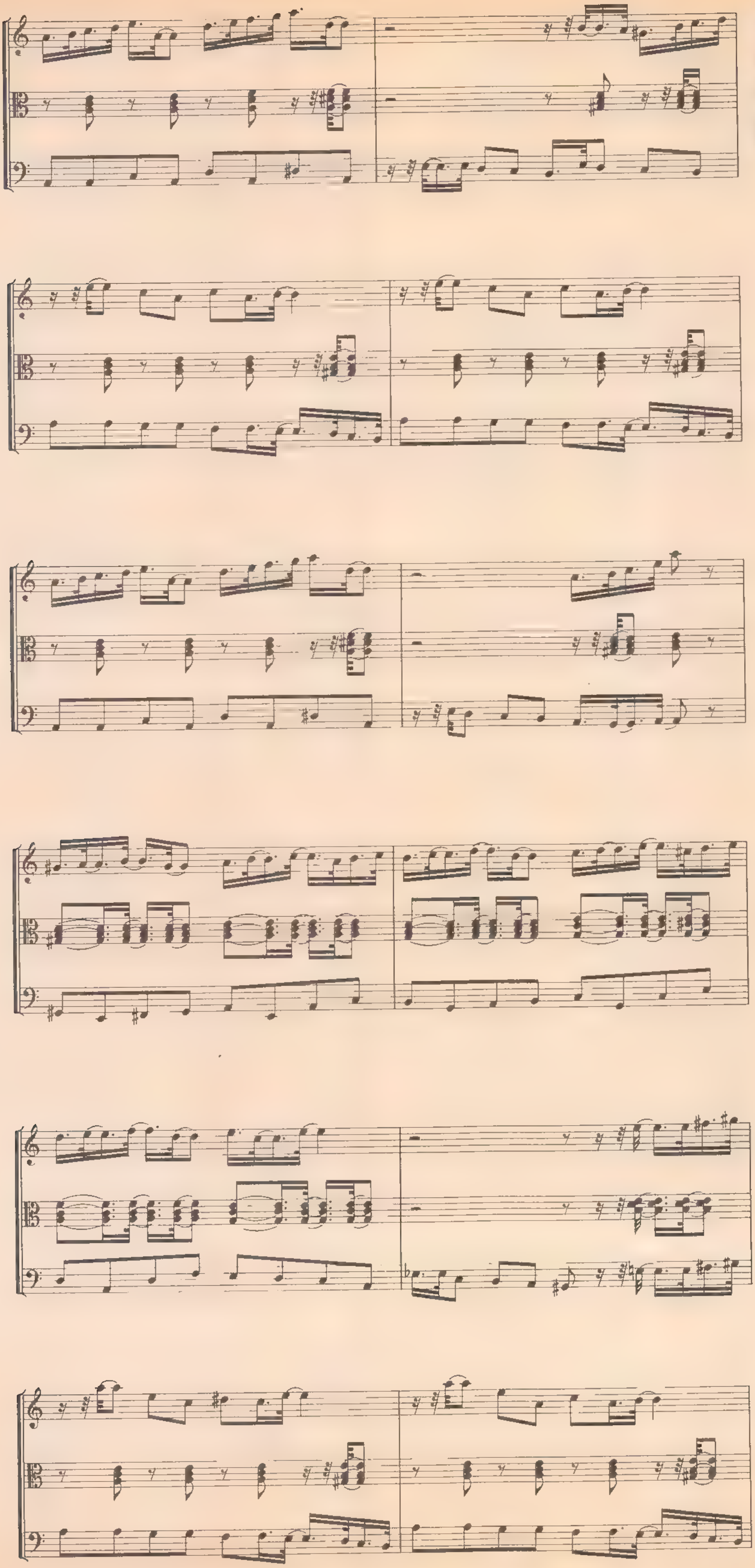


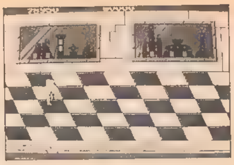
②ラウンド・スタート・ミュージック

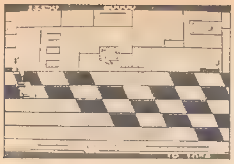


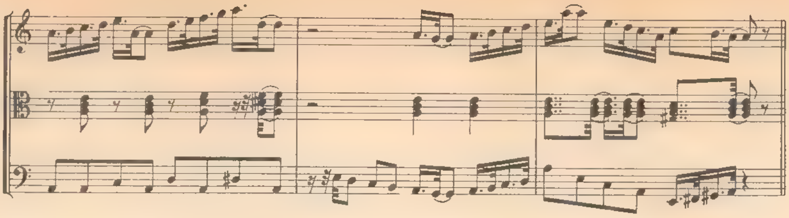
③BGM





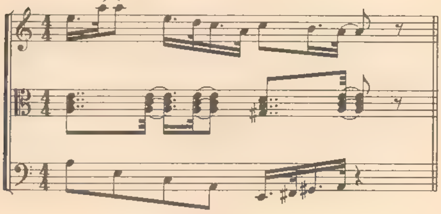






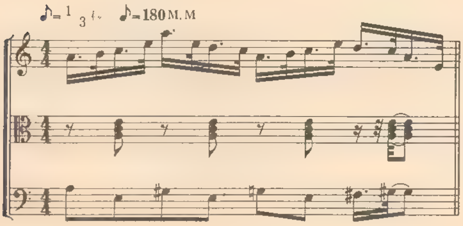
④ラウンド・クリア・ミュージック

♪=1/3秒 ♪=180M.M.



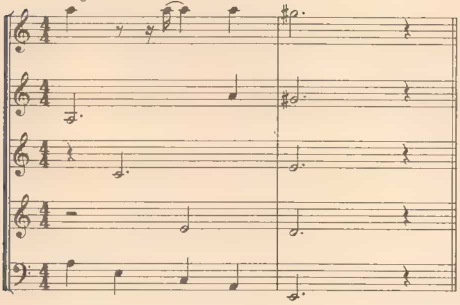
⑤残タイム換算ミュージック

♪=1/3秒 ♪=180M.M



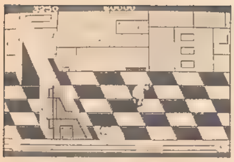
⑥タイムアップ・ミュージック

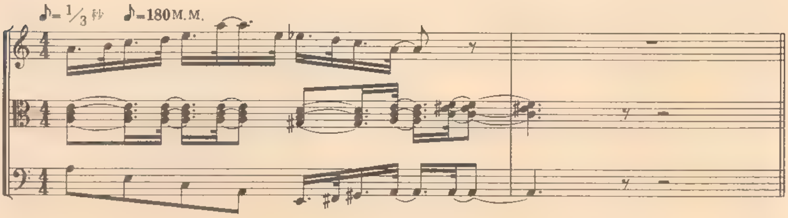
♪=1/6秒 ♪=360M.M.



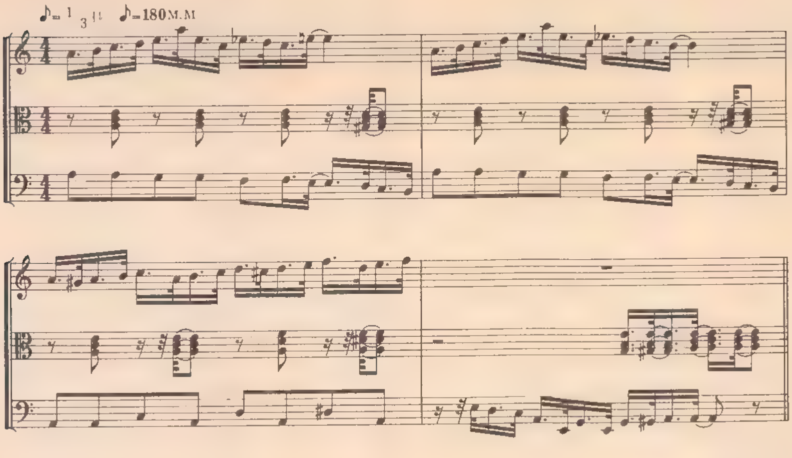
⑦ゲーム・オーバー・ミュージック

♪=1/3秒 ♪=180M.M.

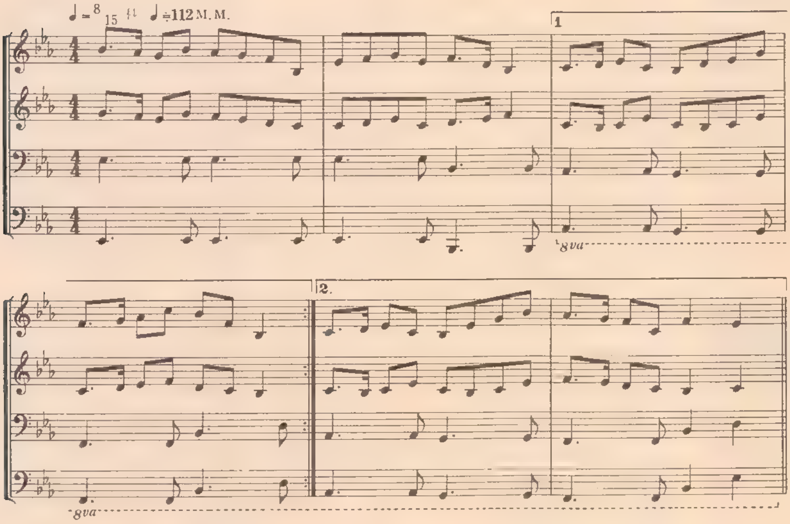




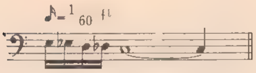
⑧32Rクリア・ミュージック



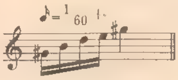
⑨名前入れミュージック



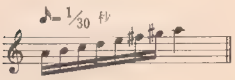
⑩障害物との接触音



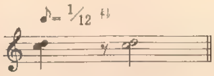
⑪アルミかんを蹴(け)ったり，
踏んだりしたときの音

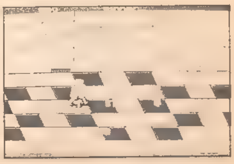


⑫ジャンプ音

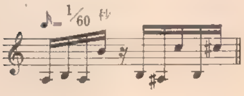


⑬スタート音

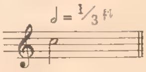




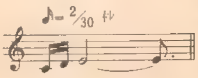
⑭ランナーがつぶれるときの音

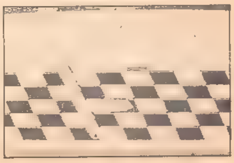


⑮スタート秒読み音

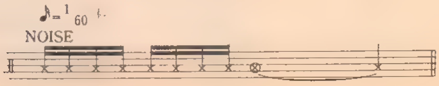


⑯タイヤ音

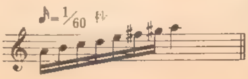




⑰クラッカー音(地雷音)



⑱ジャンプ台ジャンプ音



ナムコ・サウンド・プログラム ナムコ・キャラクター・プログラム 募集

マイコンBASICマガジンでは，ALL ABOUT NAMCOの発刊を記念して，「ナムコ・サウンド・プログラム」と「ナムコ・キャラクター・プログラム」を大募集します。

第8章，第9章に載っているサウンドの楽譜やキャラクターのドットデータをもとに，手持のパソコンでナムコのサウンドやキャラクターにチャレンジしてみてください。

①「ナムコ・サウンド・プログラム」募集の内容

Ⓐ本書に紹介されている，ナムコのサウンドをもとに，手持ちのパソコンにプログラミングし，できるだけ忠実に原音を再生することを目的としたプログラム。

Ⓑパソコンの種類は問わない。

Ⓒタイトル，その他の機能は各自工夫してください。

②「ナムコ・キャラクター・プログラム」募集の内容

Ⓐ本書に紹介されているナムコのキャラクターをもとに，手持ちのパソコンにプログラミングし，できるだけ，原作のイメージをこわさないソフトにまとめることを目的とする。

Ⓑパソゴンの機種は問わない。

Ⓒタイトル，ストーリー等は各自工夫してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には**①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ（変数表，フローチャートなどもあるとよい)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，**などを書きます。**Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（例N88SRベーシック)，ページ等Ⓒメモリの容量**も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムは，できるだけ**テープにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。フロッピーディスクによる投稿も可。

内容は，**オリジナル**のもので，**未発表**のものにかぎります。**もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなど**を明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

★あて先について

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部

①ナムコ・サウンド・プログラム係

②ナムコ・キャラクター・プログラム係

以上のいずれかにお送りください。なお①と②の係名は，赤いインクではっきりと書いてください。

しめ切りは，1985年11月20日です。

キミも本作りに参加してほしいのだ

ナムコ・サウンド・プログラムなどの応募作品は，できれば一冊の本にまとめたいと考えています。

みなさんの努力と工夫と，プログラミング・テクニックを世に問うチャンスです。

編集部では，応募作品の中からすぐれたものを選びだし，一冊の本にまとまる内容なら，発刊にふみきろうと考えています。ご協力よろしく！

★プレゼントもあるゾ！

今回のプログラム募集にあたり，編集部では，応募されたみなさんに，ステキなプレゼントを用意しています。

プレゼントの内容は，ナムコ・グッズで，「ドルアーガの塔」トレーナー20枚をはじめ，どっさりと計50点を用意しました。

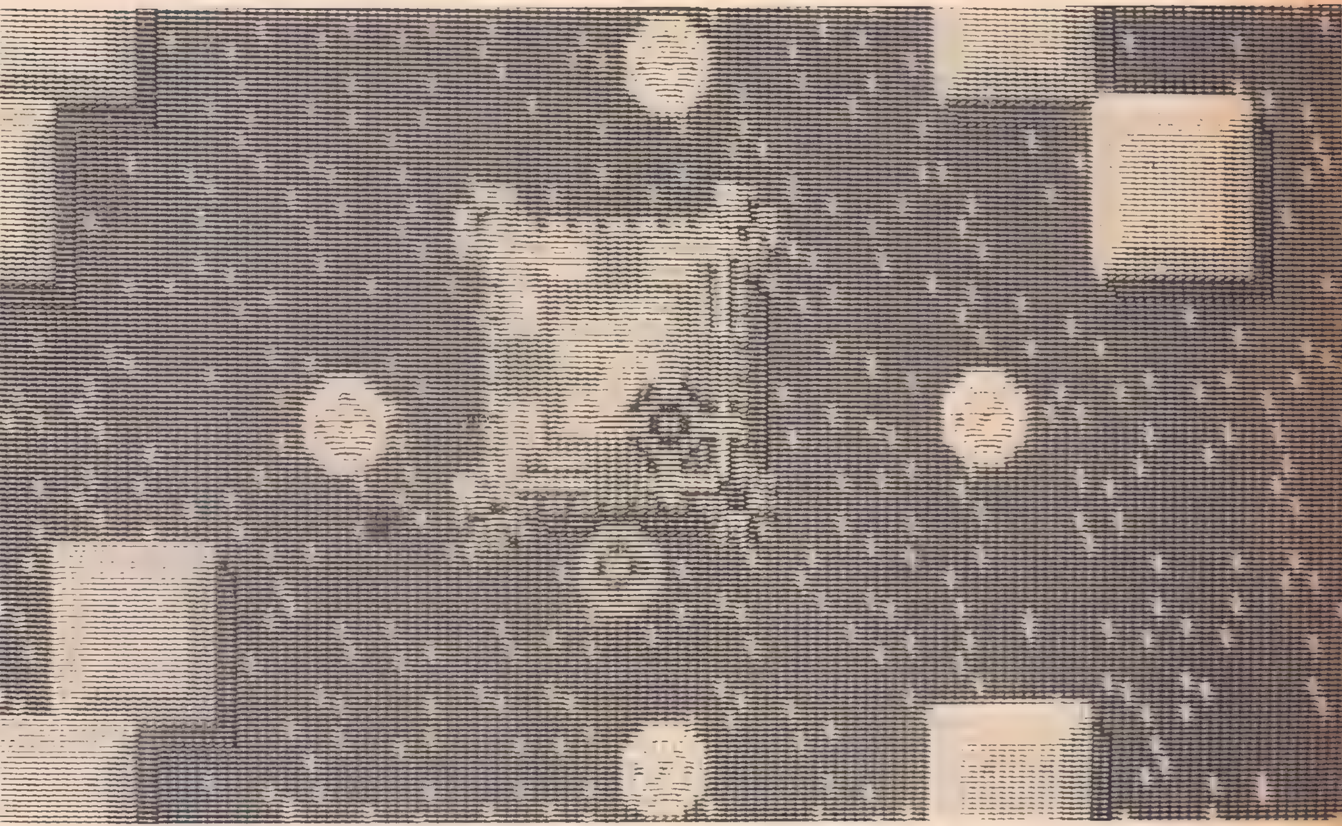
応募者多数の場合は抽選になりますが，なかなか手に入らない，ユニークなものばかりです。

くわしくは，マイコンBASICマガジン11，12月号(毎月10日発売，定価350円)を参照にしてください。

本に掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいいたします。

▼毎号読んでね！ プログラムと，ゲームの情報を満載した「マイコンBASICマガジン」

第9章
ナムコ
キャラクター総図鑑



ビデオ・ゲームのキャラクターは，すべてドット（点）で構成されています。
本章では，これまで公開されたことのなかった，ナムコのキャラクター・データをズラリと紹介しました。
このままパソコンに入力していけば，
ディスプレイには，おなじみのキャラクターがあらわれるというわけです。
プロのグラフィック・テクニックを十分に学んでください。

■ナムコ キャラクター総図鑑

ナムコのゲームに登場するキャラクターのドットデータをできるかぎりたくさんまとめてみました。

実際にゲームをプログラミングするときは，エディターを使い，直接画面にキャラクターを表示しながら制作していくわけですから，この記事のようにまとめるのは，たいへんな作業でした。これには，ナムコの開発部のみなさんも，いっしょうけんめい協力していただきました。

★図の見かた

各ゲーム・タイトルごとに，色を数字で表現しています。すべての色と数字を統一したかったのですが，ナムコのゲームに使われている色は，ものすごくたくさんあり，しかも，ふつうの色の表現では，はっきりしない，中間色も多いので，それぞれバラバラに表示してあります。

パソコンをお持ちの人は，パソコンの命令に合わせて，このデータを入力してみてください。

パソコンの色表現力は，7色とかに限られています。色数の多いものは現物と同じ色をだすことは，まず不可能なので，そこは工夫してください。

パソコンを持っていない人は，マス目のある紙に描いてみるのも楽しいでしょう。

ゲームによっては，あまりに変化するものが多く，残念ながら省略してしまったパターンもあります。

マッピーがヤラレル場面のキャラクターだけで，何と10もあるのですから……………。

オリジナルのドット・パターンは，すべておさえたつもりです。いろいろな動きなどは，自分で作成してみるとおもしろいでしょう。

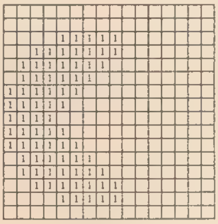
最近のパソコンでは，カラーをたくさん持っているものも発売されるようになってきました。

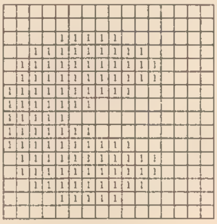
このデータと，前のほうで紹介した現物のゲームの写真を使って，より本物に近いキャラクターを作り，みなさんのパソコン・ライブラリーの中に加えてみてはいかがですか？

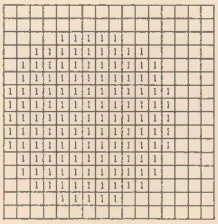
なお，個人で楽しむには問題ありませんが，商品化したり記事発表に使うには(株)ナムコの許可が必要です。

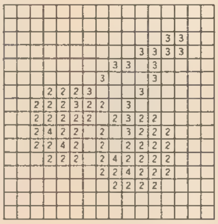
■パックマン

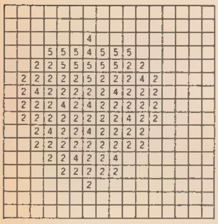
①黄色 ⑦水色
②赤 ⑧青
③茶色
④白
⑤緑
⑥オレンジ

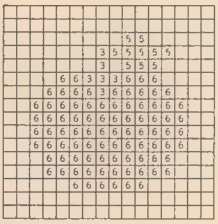

パックマン

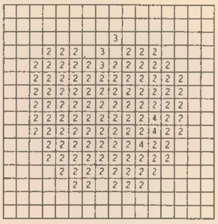

パックマン

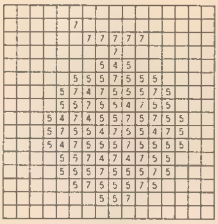

パックマン

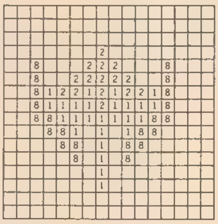

チェリー

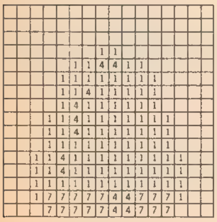

ストロベリー

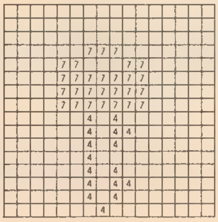

オレンジ

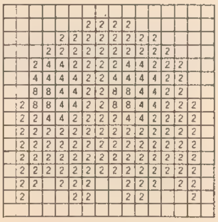

アップル

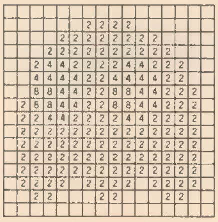

メロン

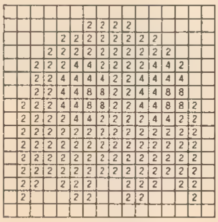

ギャラクシアン


ベル

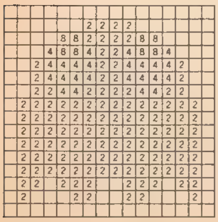

カギ

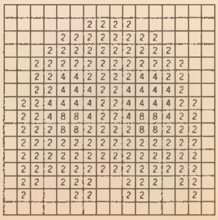

モンスター（左向き）

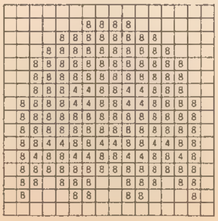

モンスター（左向き）

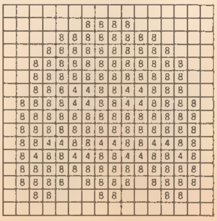

モンスター（右向き）

足ヒラヒラパターンは他も同様


モンスター（上向き）

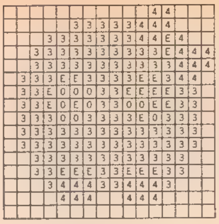

モンスター（下向き）

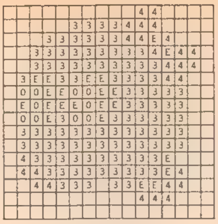

イジケモンスター

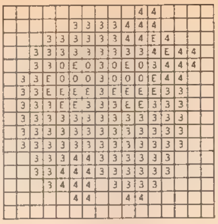

イジケモンスター（ヒラヒラ）

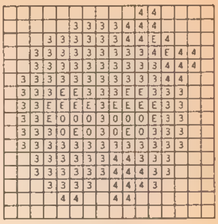
■パック＆パル

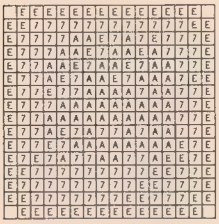
①青　⑧オレンジ色
②うす黄　⑨緑
③黄緑　Ⓐこい青
④ピンク　Ⓑうす灰色
⑤赤　Ⓒうす茶色
⑥うす赤　Ⓓ灰色
⑦水色　Ⓔ白

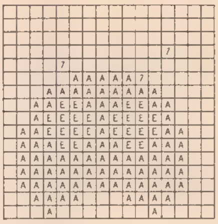

ミル①

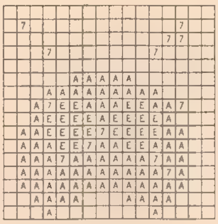

ミル②

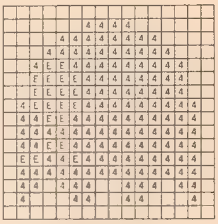

ミル③

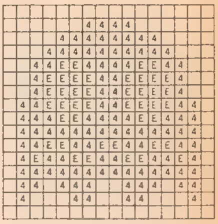

ミル④

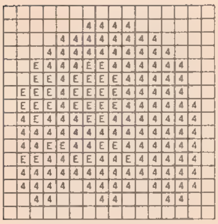

氷ズケのモンスター

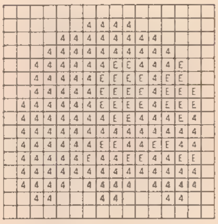

泣いているモンスター①

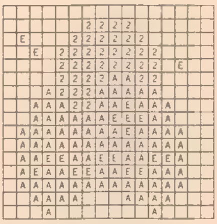

泣いているモンスター②

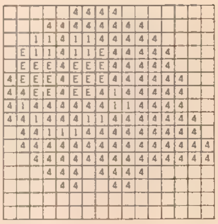

回転モンスター①

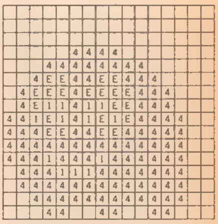

回転モンスター②

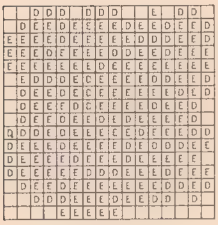

回転モンスター③

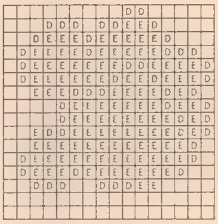

回転モンスター④

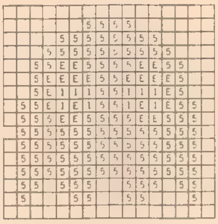

かみつかれたモンスター

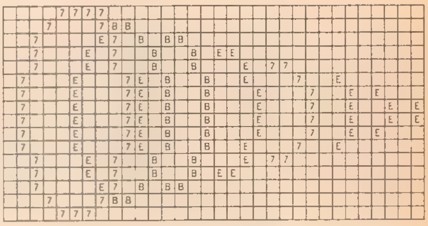

気持のよいモンスター①

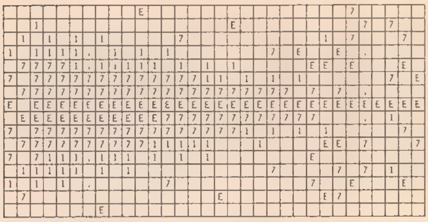

気持のよいモンスター②

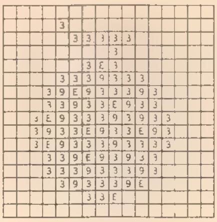

スモーク①

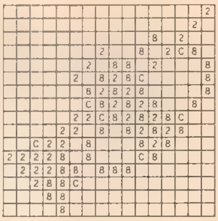

スモーク②

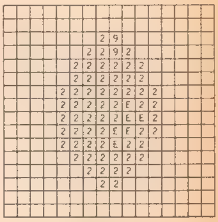

アカベイ（チャレンジング）

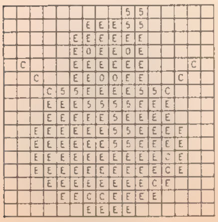

回転光線

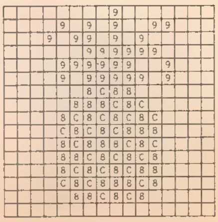

冷凍光線

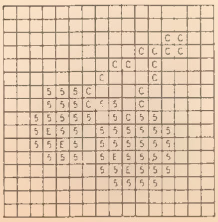

メロン

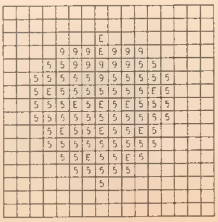

トランペット

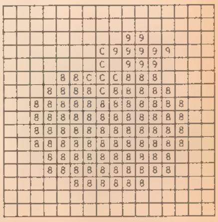

レモン


雪ダルマ

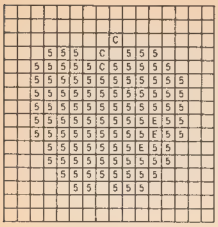

パイナップル

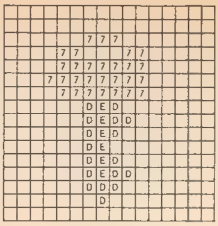

チェリー

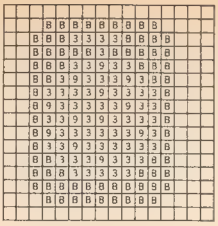

イチゴ

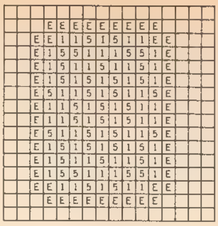

オレンジ

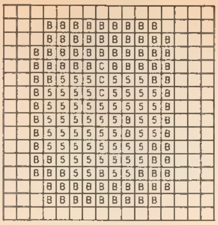
■ナムコ キャラクター総図鑑

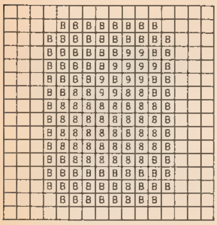

アップル

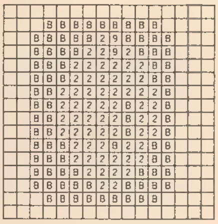

カギ

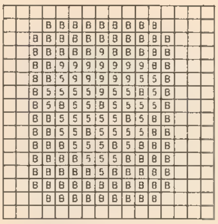

メロン(カード)

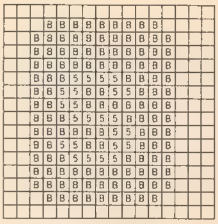

カード

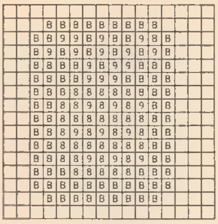

リンゴ(カード)

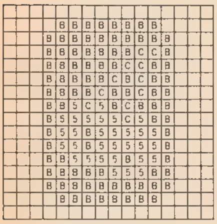

オレンジ(カード)

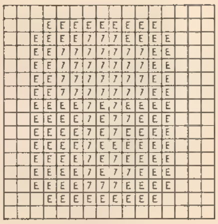

レモン(カード)

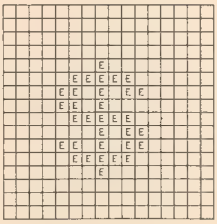

イチゴ(カード)

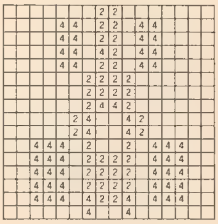

スペシャル(カード)


パイナップル(カード)


チェリー(カード)

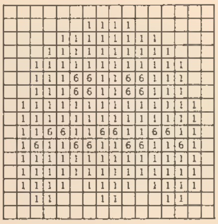

カギ(カード)

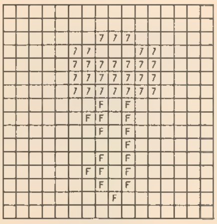

$マーク

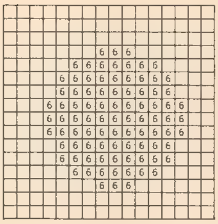

ラリーX

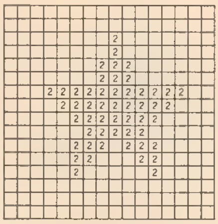
■スーパーパックマン

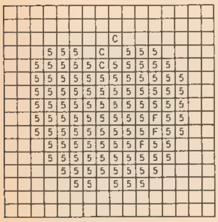
①青　Ⓐこい青
②黄色　Ⓑうす灰色
③黄緑　Ⓒうす茶色
④ピンク　Ⓓオレンジ
⑤赤　Ⓔ白
⑥うす黄色　Ⓕ白
⑦水色　⓪黒
⑧こい黄色
⑨緑

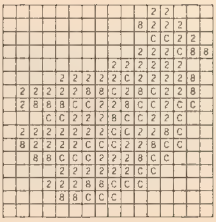

イジケ・モンスター

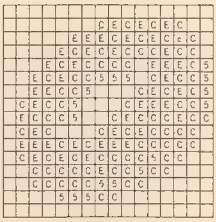

カギ

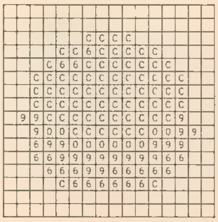

スーパー・エサ

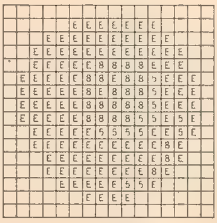

スター

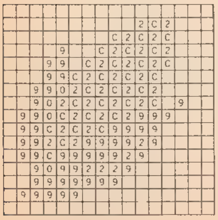

アップル

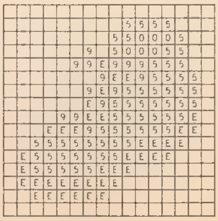

バナナ

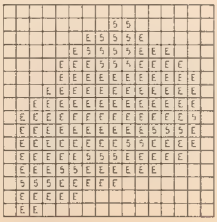

ドーナッツ
⑤こげ茶

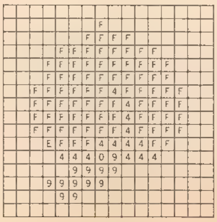

ハンバーガー

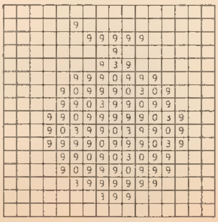

目玉焼
⑤こげ茶

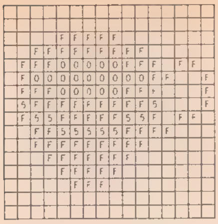

トウモロコシ


スニーカー

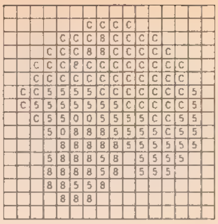

ショート・ケーキ


ピーチ

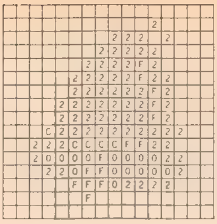

メロン
⓪こげ茶



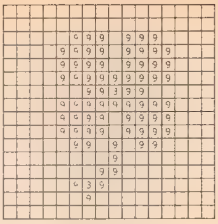
コーヒー・カップ



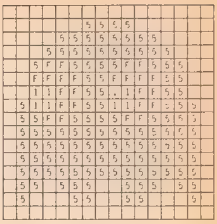
キノコ



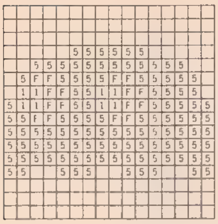
ベル



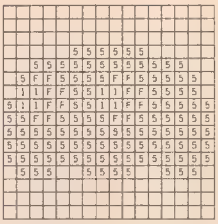
クローバー



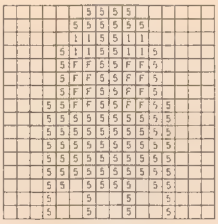
モンスター



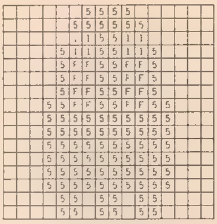
ツブレ・モンスター①



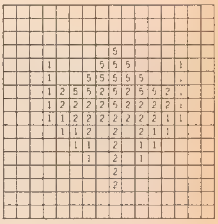
ツブレ・モンスター②



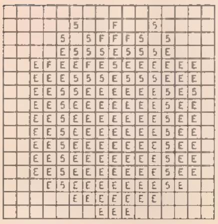
ツブレ・モンスター③



ツブレ・モンスター④



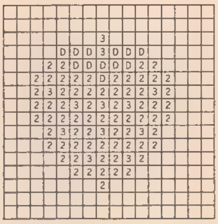
ギャラクシアン



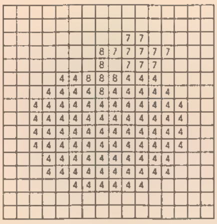
プレゼントの包

パックランド

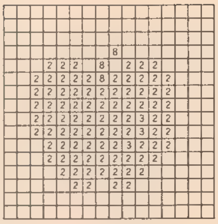
①黒 Ⓐ青
②赤 Ⓑ藤色
③白 Ⓒ水色
④オレンジ Ⓓ黄緑
⑤グレー Ⓔうす紫
⑥紫 Ⓕピンク
⑦緑 Ⓖうすピンク
⑧茶色 Ⓗうす茶色
⑨黄土色 Ⓘ肌色
Ⓙ黄色



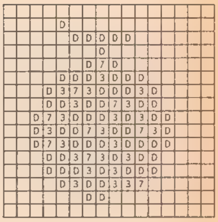
イチゴ



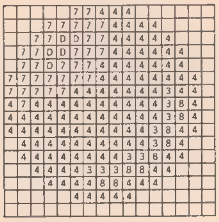
オレンジ



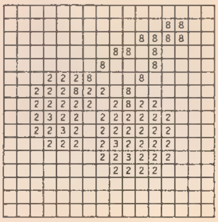
リンゴ



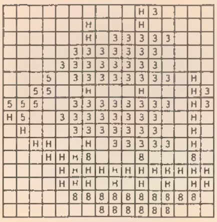
メロン



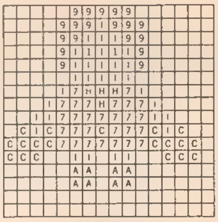
柿



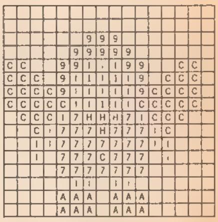
チェリー



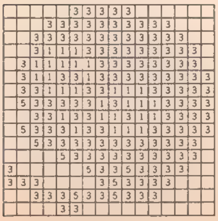
帆船



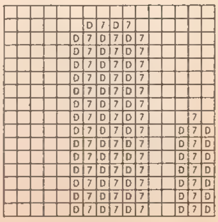
妖精①



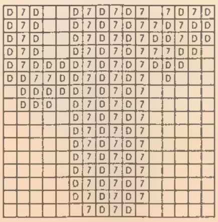
妖精②



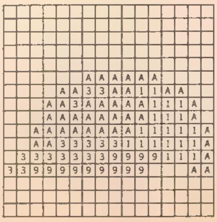
がいこつ



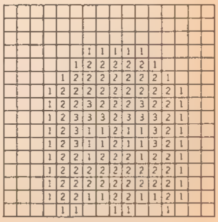
サボテン㊤



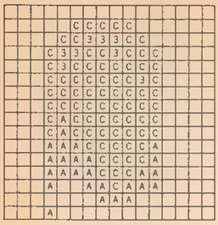
サボテン㊦



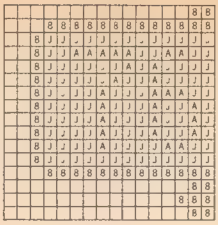
ヘルメット



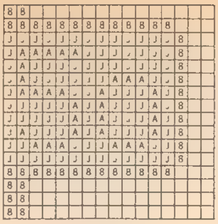
小モンスター



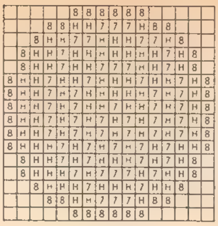
水



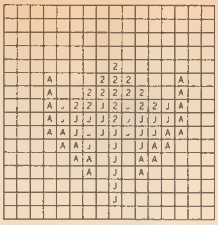
ナムコ点の左



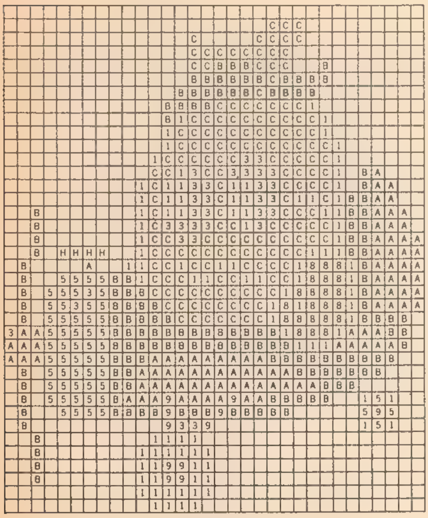
ナムコ点の右



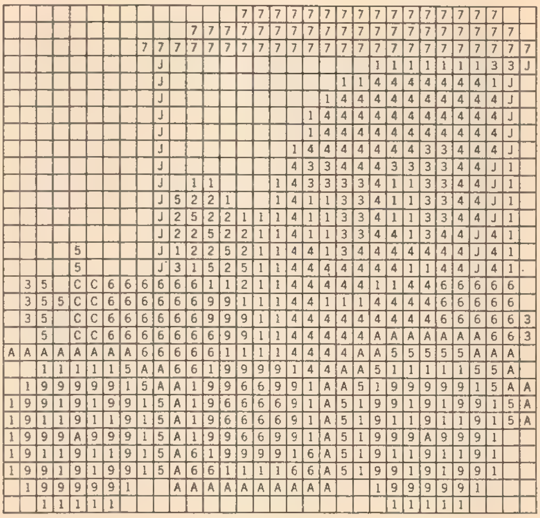
丸太



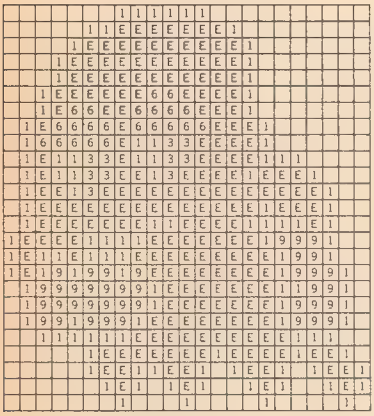
ギャラクシアン



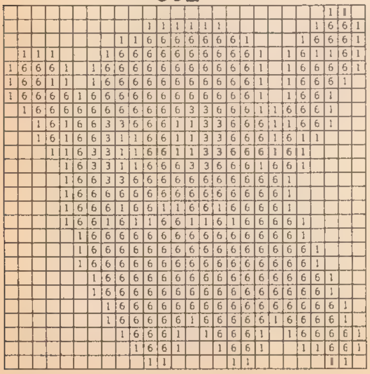
INKYの飛行機



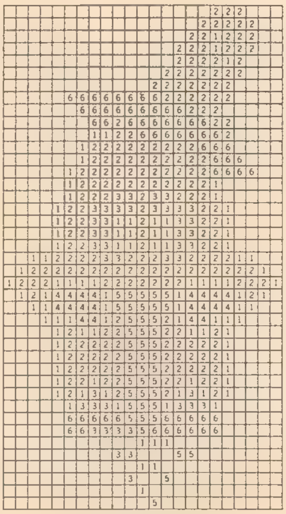
CLIDEバス



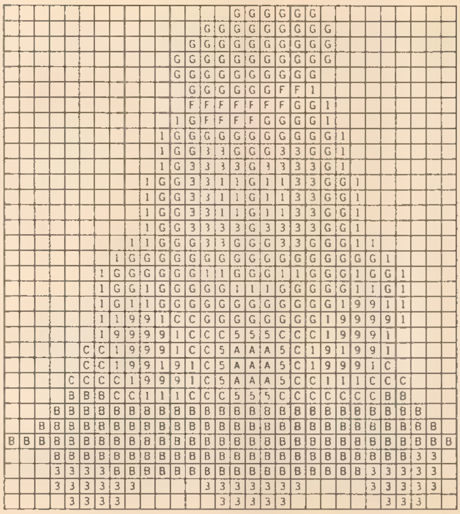
SUE



いじけ



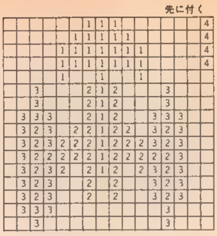
BLINKY



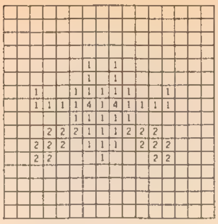
PINKY

ギャラクシアン

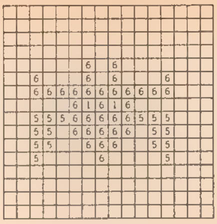
①赤　⑥紫
②水色
③白
④黄色
⑤青



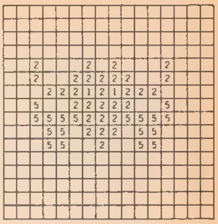
マイ・シップ



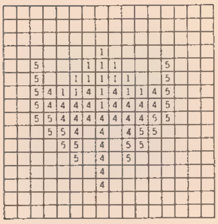
レッド・エイリアン



パープル・エイリアン



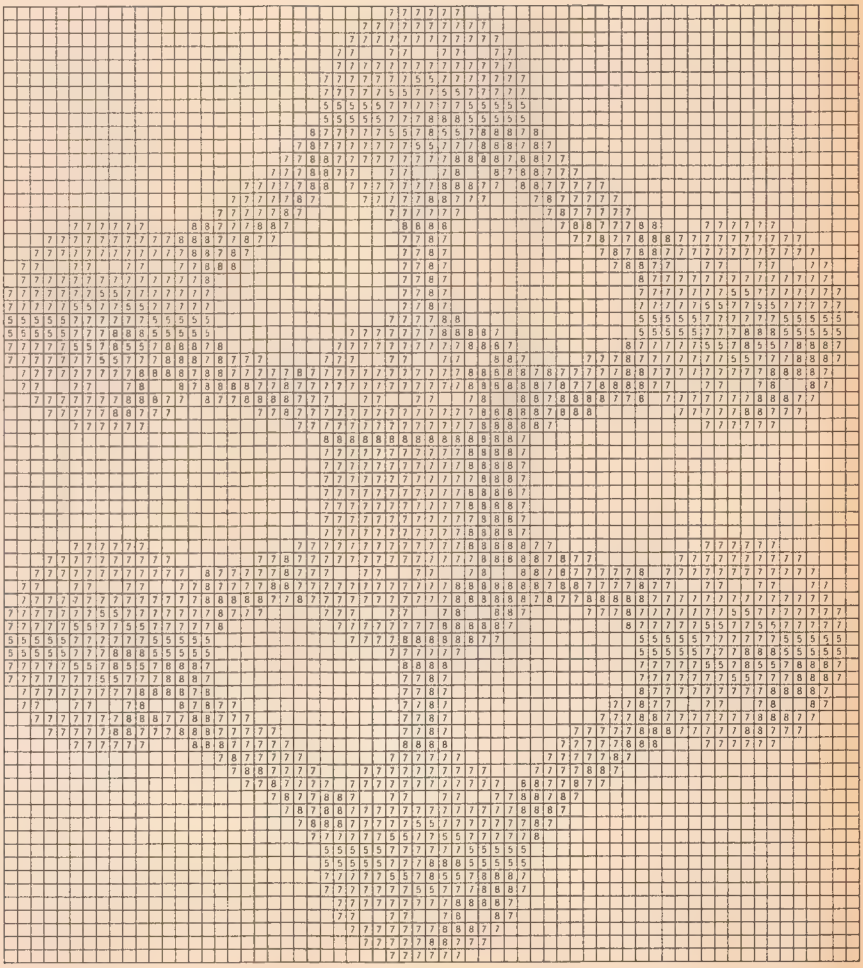
ブルー・エイリアン



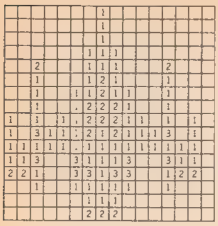
ボス・エイリアン

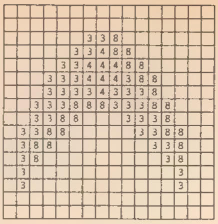
ボスコニアン

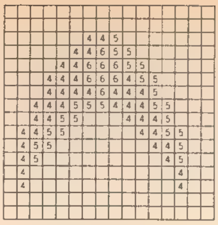
①白　⑧青
②赤　⑨茶色
③水色
④黄色
⑤ピンク
⑥オレンジ
⑦緑

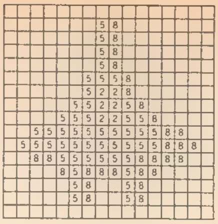


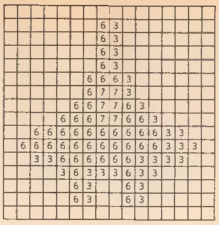
敵基地（横置き型）

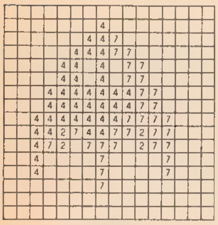

マイシップ

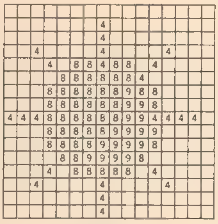

プルーア(1)

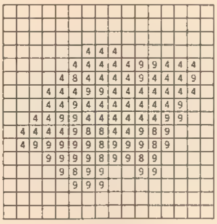

プルーア(2)

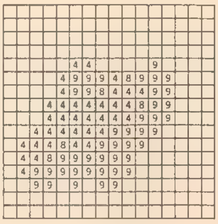

アイヒ(1)

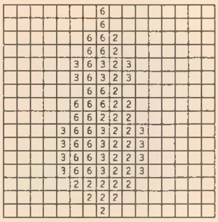

アイヒ(2)

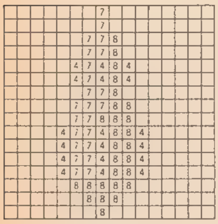

偵察機

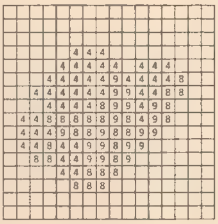

機雷


小惑星


小惑星

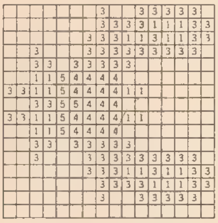

エッドール(1)

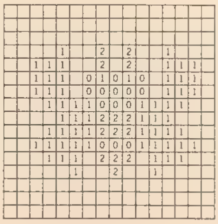

エッドール(2)

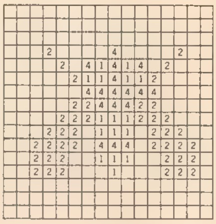

小惑星

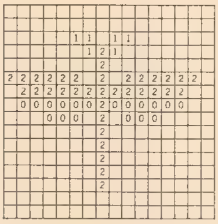
■ギャラガ

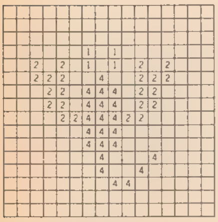
①赤 ⑥水色
②青 ⑦ピンク
③緑 ⓪白
④黄
⑤紫

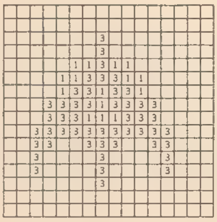

ボス・ギャラガ

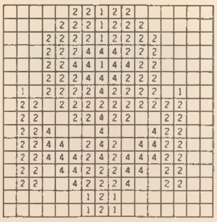

ゴエイ

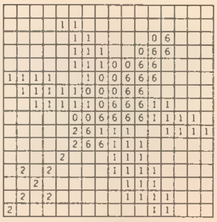

ザコ

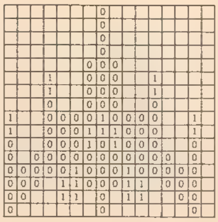

トンボ

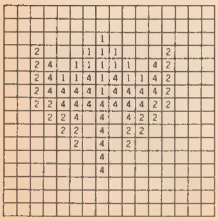

サソリ

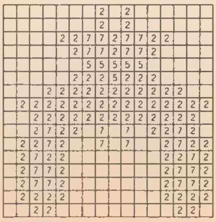

エイ

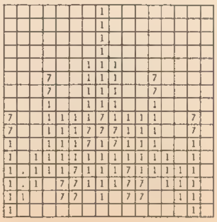

エンタープライズ

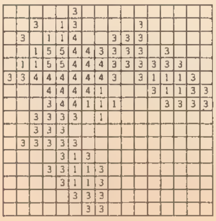

モミジ

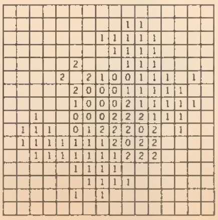

ファイター

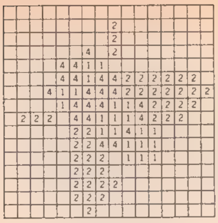

ギャラクシアン

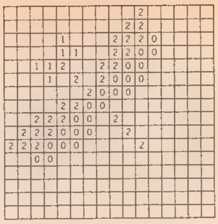

ボスギャラガ青いヤツ

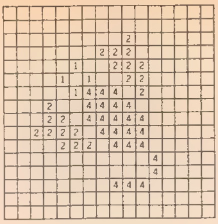

赤ファイター

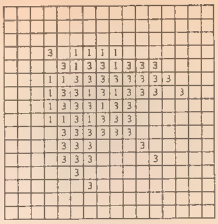

ボス回転

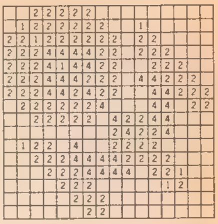

ゴエイ回転

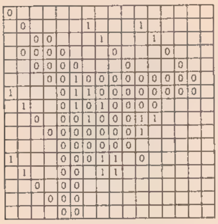

ザコ回転

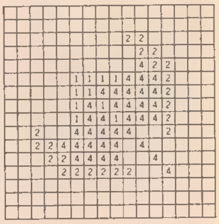

トンボ回転


サソリ回転


エイ回転

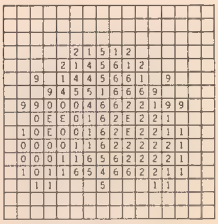

エンタープライズ回転

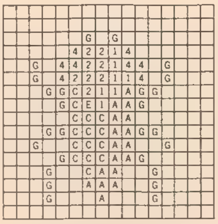

ファイター回転

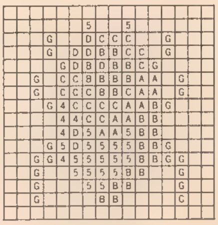

ギャラクシアン回転

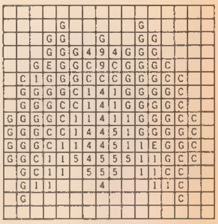
■ギャプラス

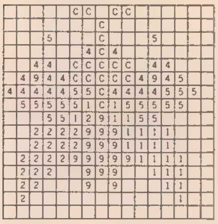
⓪濃青　Ⓐこげ茶
①青　Ⓑ茶
②水色　Ⓒうす茶
③赤　Ⓓオレンジ
④ピンク　Ⓔ白
⑤紫　Ⓕ黒
⑥緑　Ⓖ黄土色
⑦黄緑　Ⓗ灰
⑧黄
⑨写真を参照してください

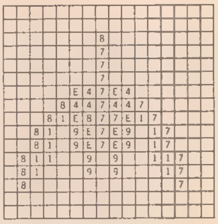

第１種族ZAKO

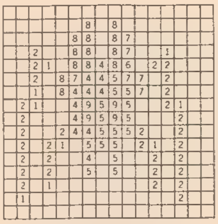

第１種族LUTE

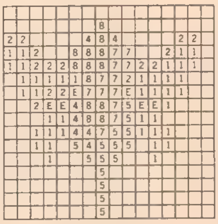

第１種族CAP

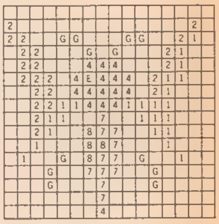

第１種族ADO

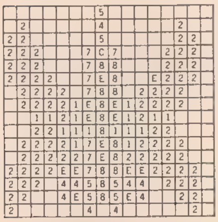

第１種族QUEEN

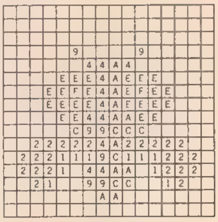

第２種族ZAKO

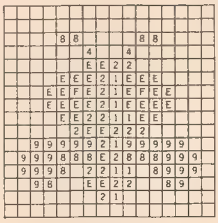

第２種族LUTE

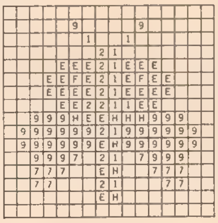

第２種族CAP

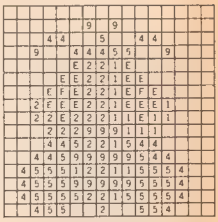

第２種族ADO

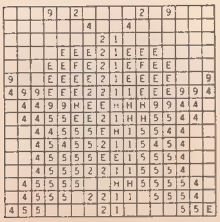

第２種族QUEEN

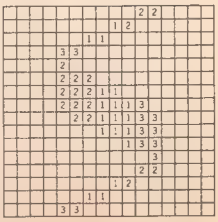

第３種族ZAKO


第３種族LUTE

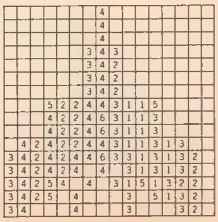

第３種族CAP

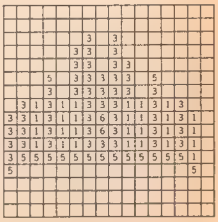

第３種族ADO

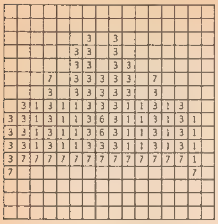

第３種族QUEEN


サイクロン①＝青，②＝水色，③＝うす茶色これが5.5個つながります。

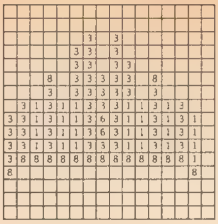
★マイシップとブラスター・ヘッドの色は，①＝黒，②＝濃灰，③＝灰色④＝うす灰色，⑤＝赤，⑥＝白としました。
また，個別に色指定があります。


マイシップ

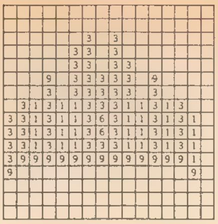

レッド



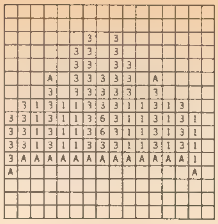
ブルー ⑦＝青紫



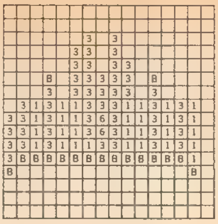
ピンク⑧ ＝ピンク



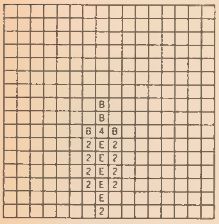
グリーン ⑨＝緑



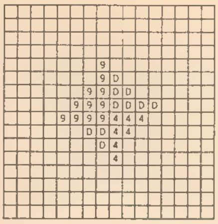
イエロー Ⓐ＝黄



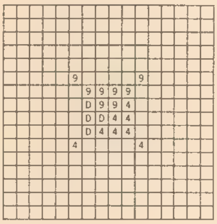
ブルー・グリーン
Ⓑ＝濃緑



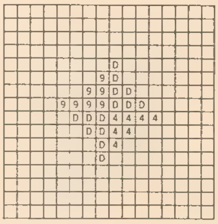
敵ミサイル
Ⓔ＝白，②＝水色
④＝赤，Ⓑ＝茶



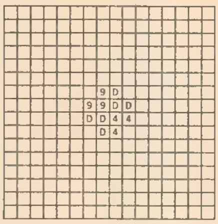
スター・フラッシュ①
④＝赤，Ⓓ＝橙，⑨＝黄



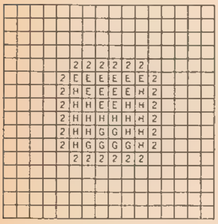
スター・フラッシュ②



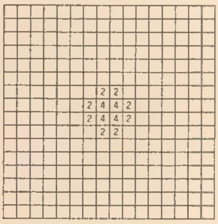
スター・フラッシュ③



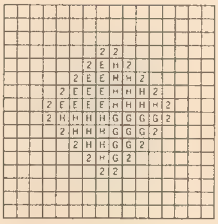
スター・フラッシュ④



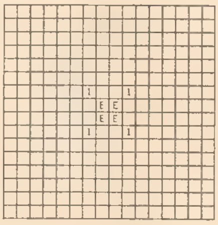
ビーンカード① ②＝水色
Ⓔ＝白，Ⓗ＝灰，Ⓖ＝濃灰



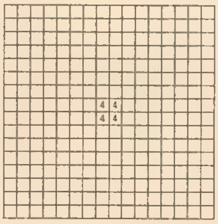
ビーンカード



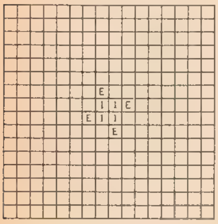
ビーンカード ③



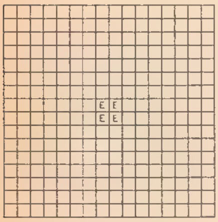
スターダスト① ①＝青 Ⓔ＝白



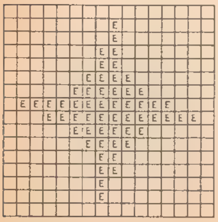
スターダスト② ④＝赤



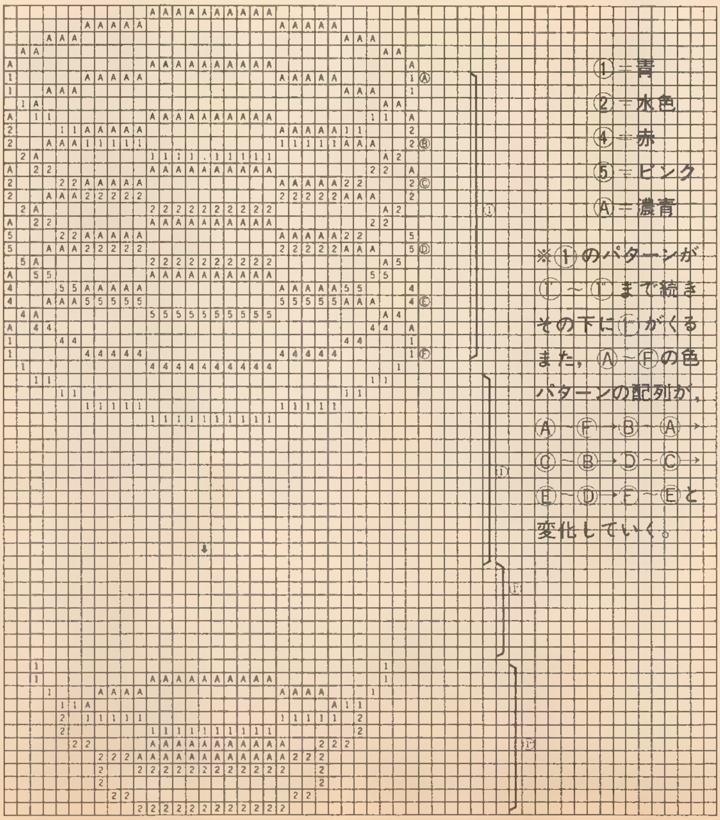
スターダスト③ ①＝青
Ⓔ＝白

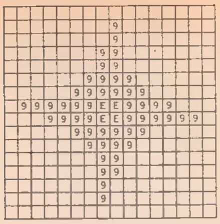


スターダスト④ ④＝赤

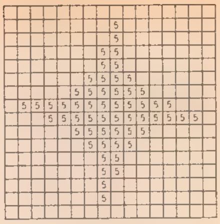


スターダスト⑤ Ⓔ＝白

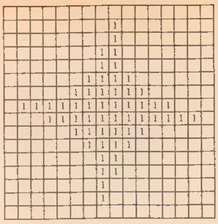




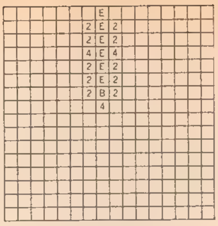
スターダスト⑥ Ⓔ＝白 ⑨＝黄



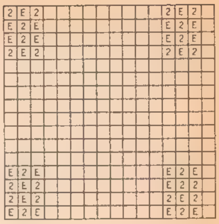
スターダスト⑦



スターダスト⑧



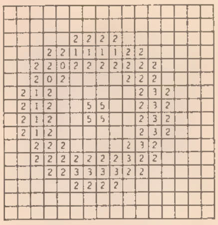
ファイター・ミサイル Ⓔ＝白, Ⓑ＝茶, ②＝水色, ④＝赤



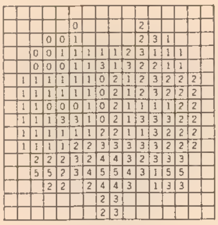
ハイパー・ミサイル①

■ゼビウス

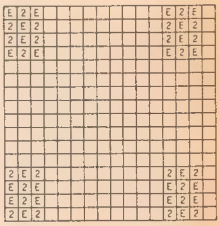
⓪白 ④黒
①うす灰色 ⑤赤
②灰色 ⑥青
③こい灰色 ⑦黄



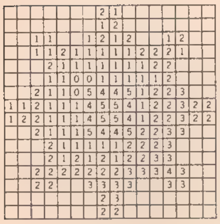
トーロイド



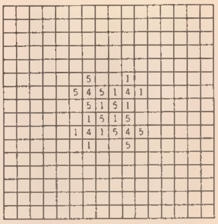
タルケン



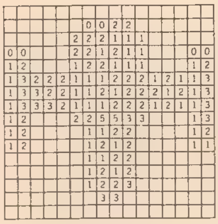
ハイパー・ミサイル②



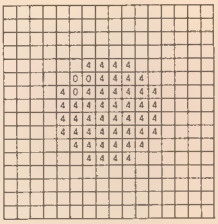
ゾシー



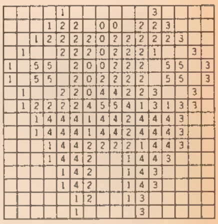
ギドスパリオ



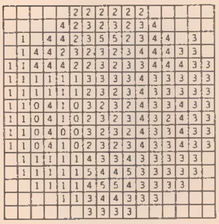
ジアラ



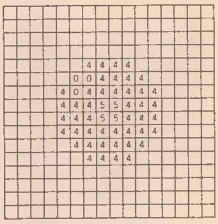
ザカート



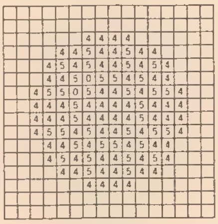
カピ



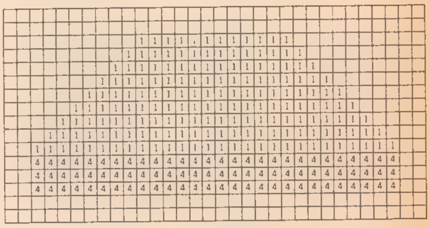
テラジ



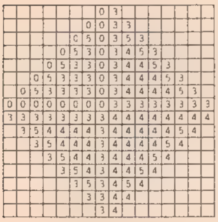
ブラグザカート



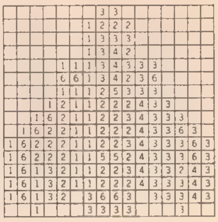
ガルザカート



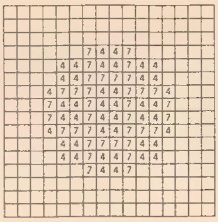
バキュラ



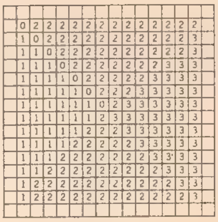
シオナイト



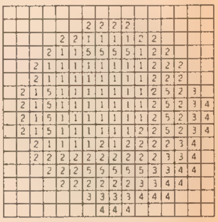
ソルバルウ



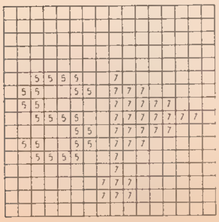
ブラグザ(黄色)



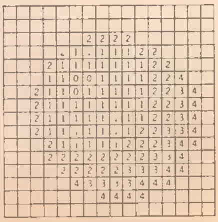
バーラ



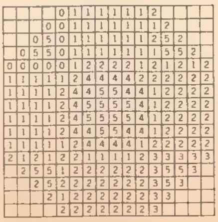
ゾルバク



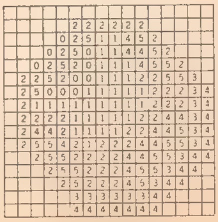
スペシャル



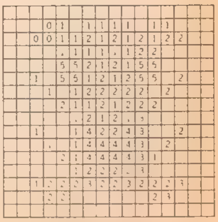
ログラム



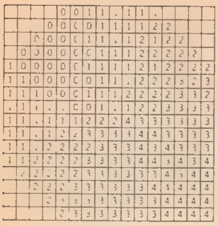
デロータ



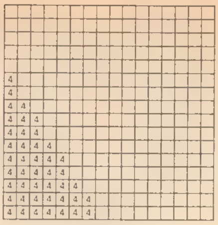
ドモグラム



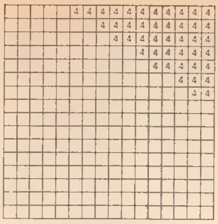
グロブダー



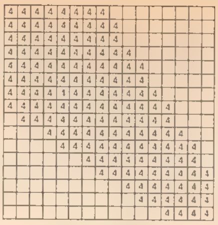
ソル①



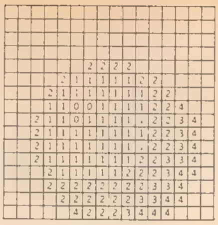
ソルのカゲ①



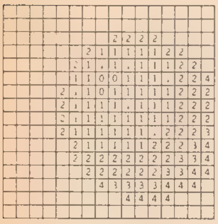
ソルのカゲ②



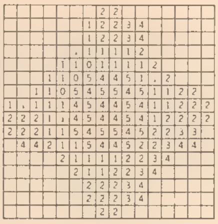
ソルのカゲ③



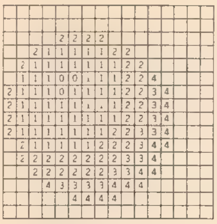
ボザログラムの上



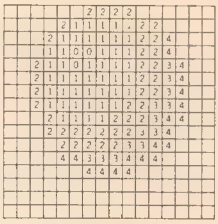
ボザログラムの左



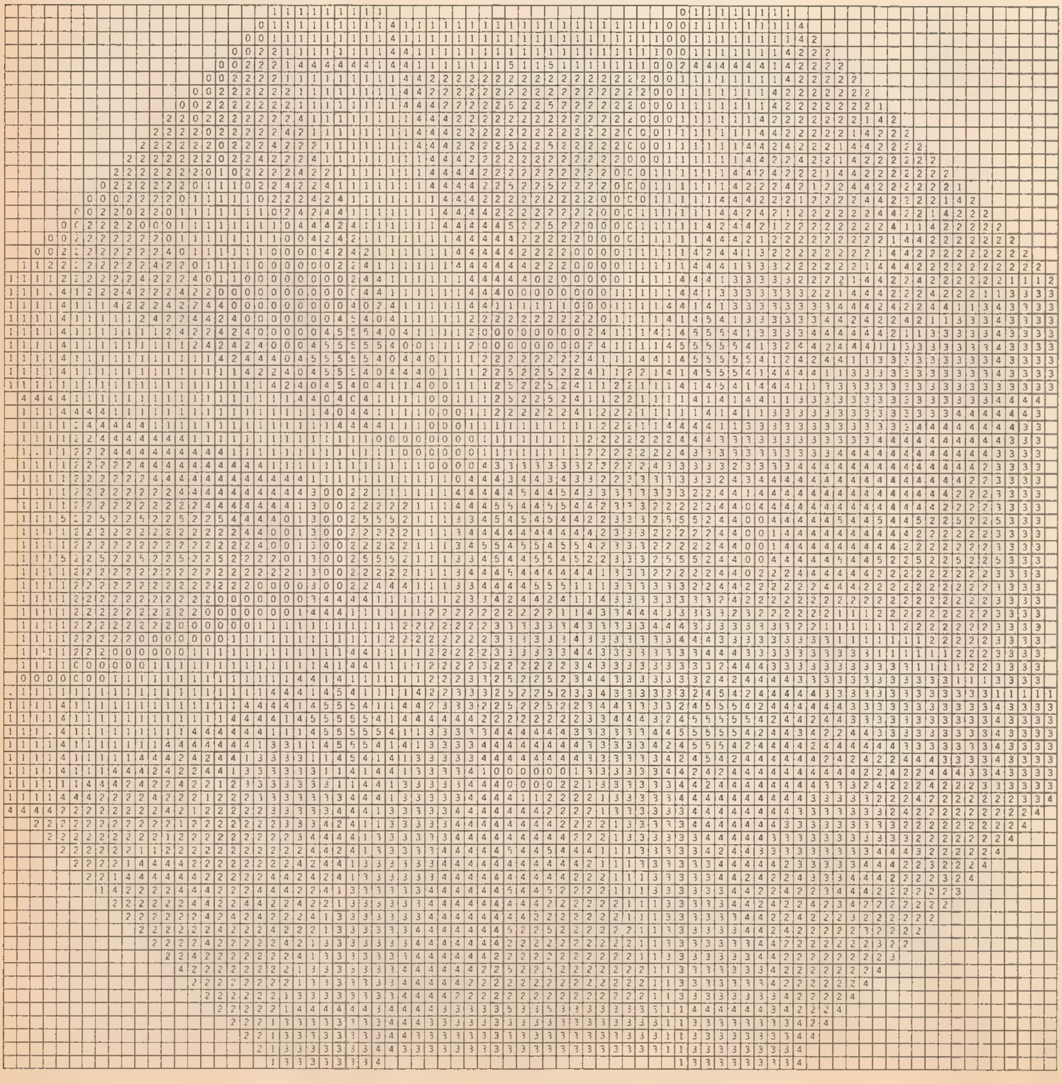
ボザログラムの中央



ボザログラムの右



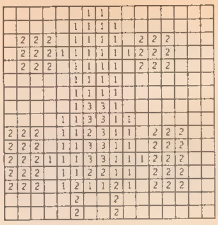
ボザログラムの下



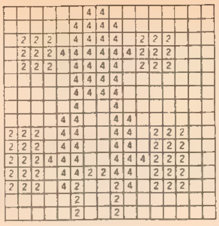
アンドアジェネシス(PC-8001mkⅡ)バージョン

■ラリーX

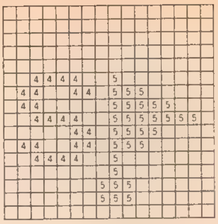
①青　⑦緑
②黒　⑧茶色
③白　⑨うす茶色
④赤
⑤黄
⑥コゲ茶色



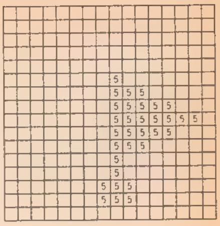
マイカー



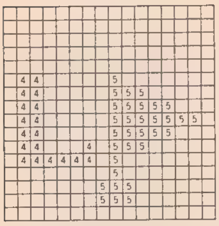
敵カー



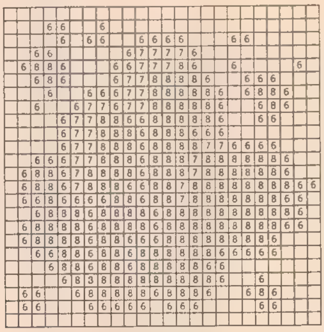
スペシャル・フラッグ



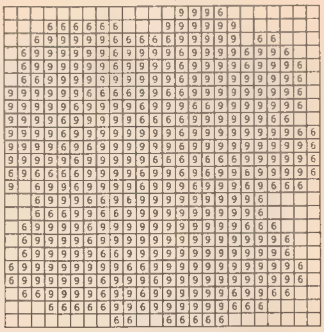
フラッグ



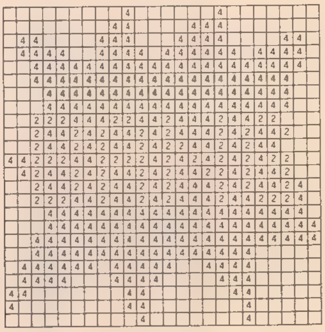
ラッキー・フラッグ



煙幕



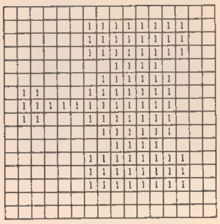
岩



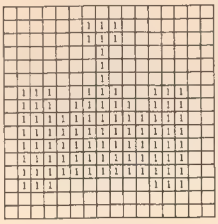
BANG!

■タンクバタリアン

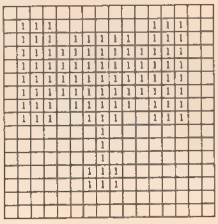
①黄
②水色
③ピンク



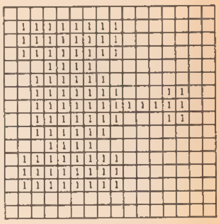
マイタンク①



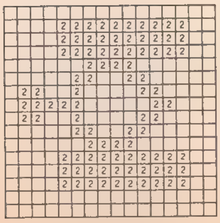
マイタンク②



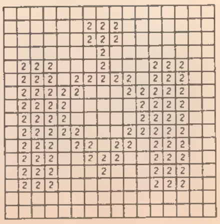
マイタンク③



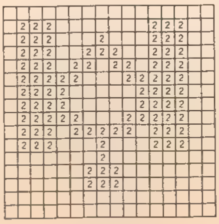
マイタンク④



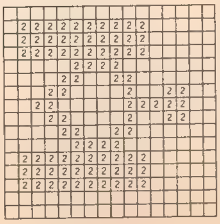
敵タンク①



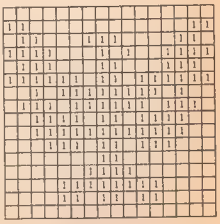
敵タンク②



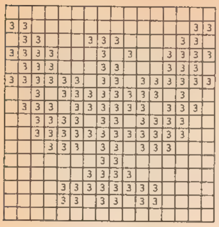
敵タンク③



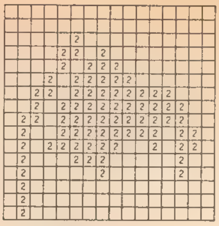
敵タンク④



司令部(1P側)



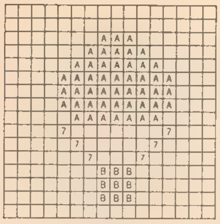
司令部(2P側)



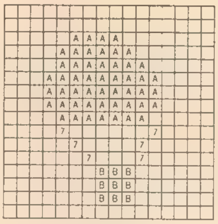
司令部壊滅(1,2Pとも)

■キング&バルーン

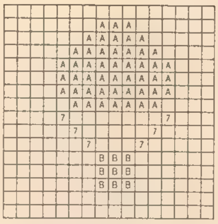
①白 ⑥黄
②赤 ⑦緑
③青
④水色
⑤オレンジ



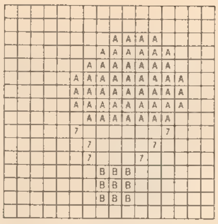
小気球①



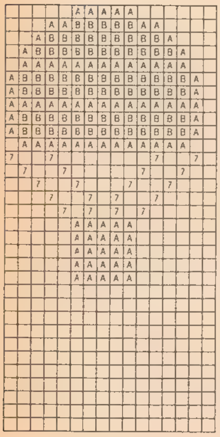
小気球②



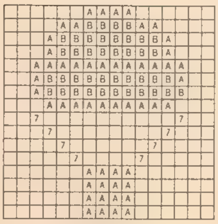
小気球③敵ミサイル消めつパターン



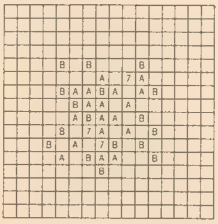
小気球は(赤,白)(白,赤)(A,B)→(橙,黄)(黄,橙)の四つあり

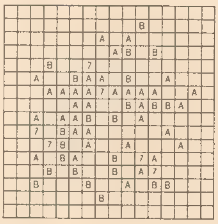


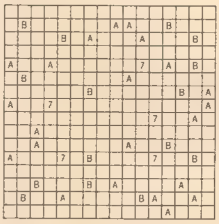
大気球



中気球
中・大気球は(A,B)=(黄,橙)(白,赤)の二つあり

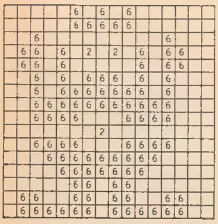




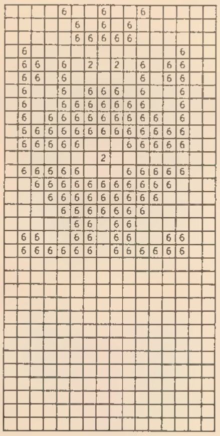


破裂パターン →

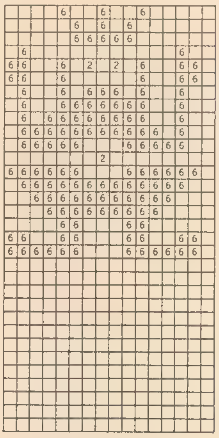
破裂は小気球のA,Bに同じ



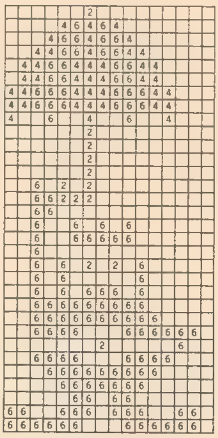
王様上昇①



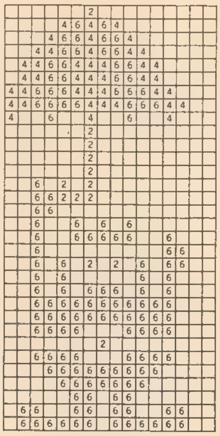
王様移動①



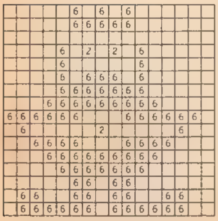
王様移動②



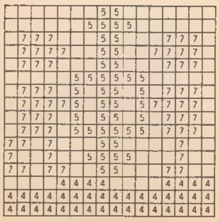
王様下降①



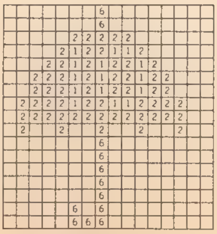
王様下降②



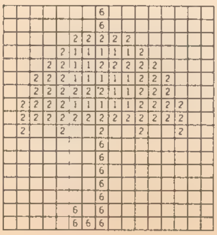
王様上昇②



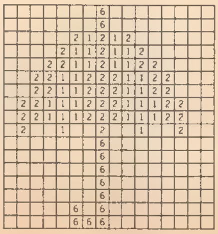
砲台移動



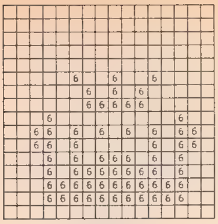
ラウンド数表示 10ラウンド

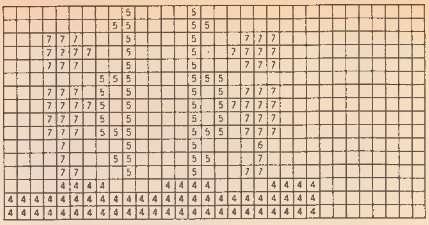


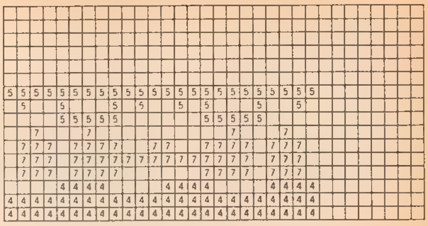
5ラウンド

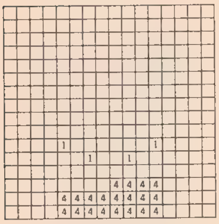


1ラウンド


残数表示

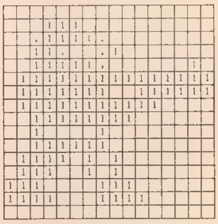

砲台破裂パターン①

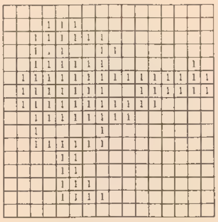

砲台破裂パターン②

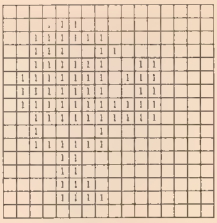

敵ミサイル消めつパターン

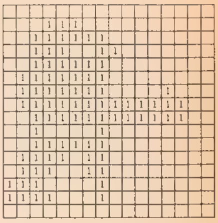
ワープ and ワープ

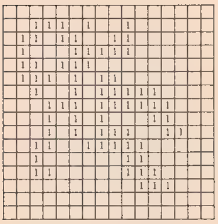
①白
②オレンジ
③赤
④緑
⑤水色
⑥ピンク

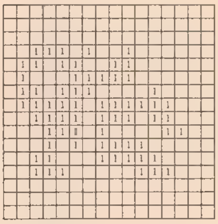

ファイター①(スペース・ワールド)

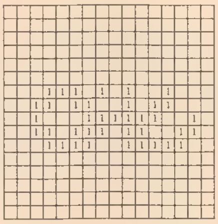

ファイター②(スペース・ワールド)

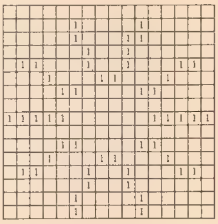

ファイター①(メイズ・ワールド)

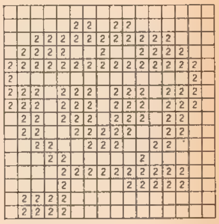

ファイター②(メイズ・ワールド)

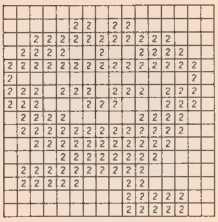

ファイター・ミス①

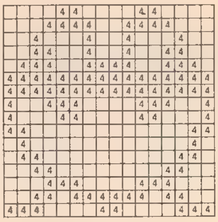

ファイター・ミス②

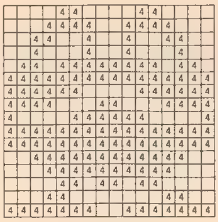

ファイター・ミス③

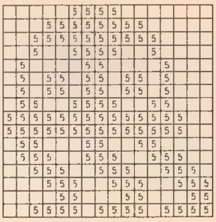

ファイター・ミス④

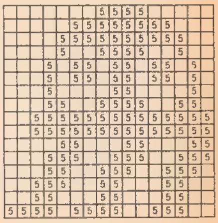

ベロ①(時間がたつと色②が色③になる)

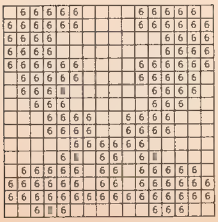

ベロ②

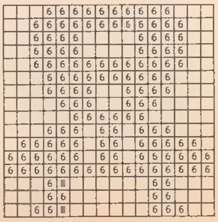

ベムA-①

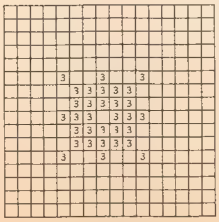

ベムA-②

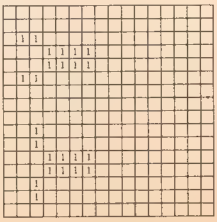

ベムB-①

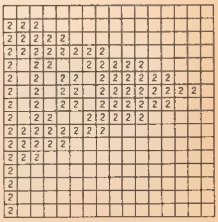

ベムB-②


ベムC-①

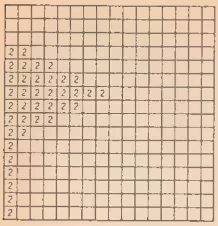

ベムC-②


時限爆弾

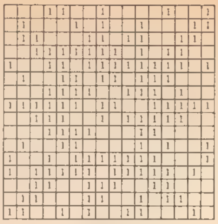

ベロ・ミサイル


面クリア・フラッグ(10面)

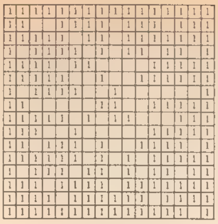
■ナムコ キャラクター総図鑑



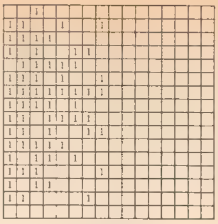
面クリア・フラッグ(1面)



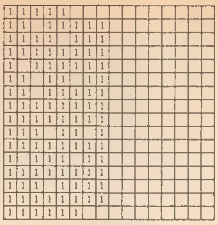
爆発①



爆発②



爆発③

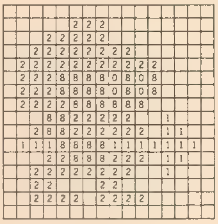


爆発④

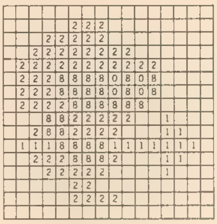
(実さいには色①→色③→青のようにしてチラつかせている)

■ディグダグ

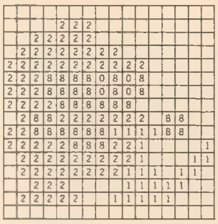
⓪黒　⑦黄緑
①赤　⑧水色
②白　⑨茶色
③黄　Ⓐうす茶色
④オレンジ　Ⓑピンク
⑤緑　Ⓒ青
⑥紫　Ⓓ赤紫



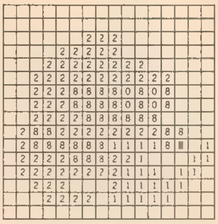
ディグダグ①



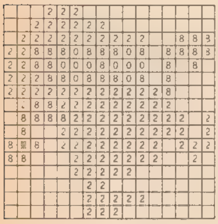
ディグダグ②



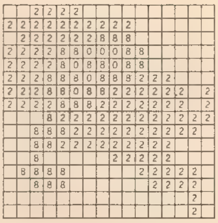
ポンプ押しディグダグ①



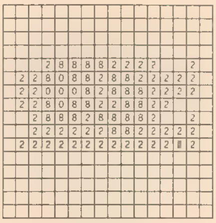
ポンプ押しディグダグ②



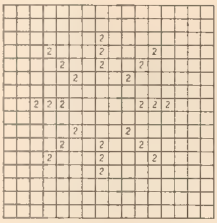
ディグダグやられ①



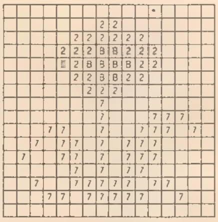
ディグダグやられ②



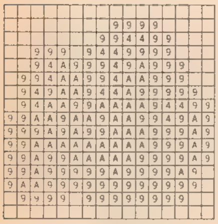
ディグダグのツブレ



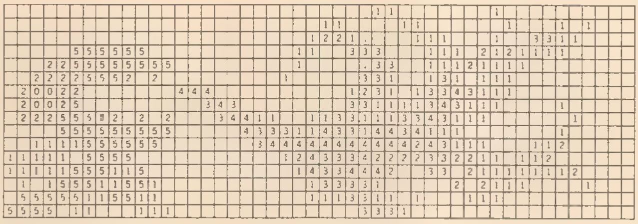
ディグダグやられ③



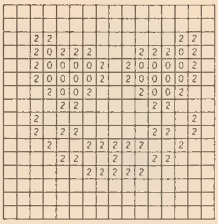
面表示の花



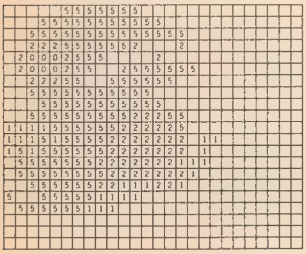
岩



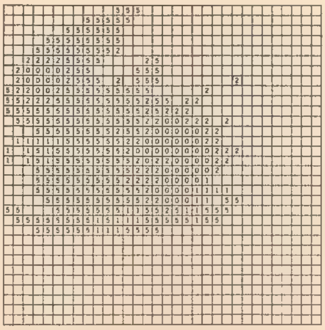
ファイガー火吐き



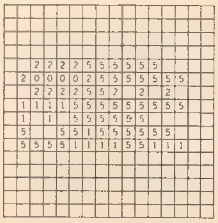
ファイガー目変化



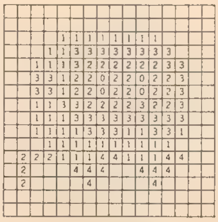
ファイガーふくらみ



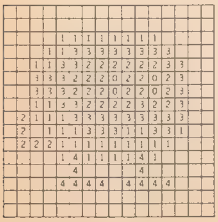
ファイガーのパンク



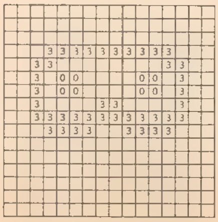
ファイガーつぶれ



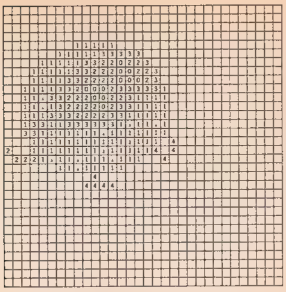
プーカァ①



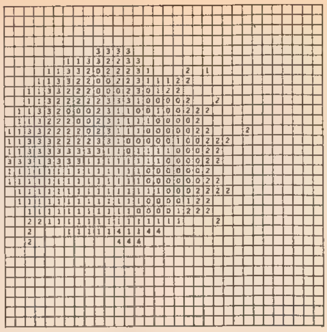
プーカァ②



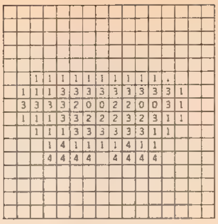
プーカァ目変化



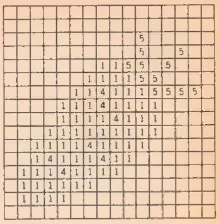
プーカァふくらみ



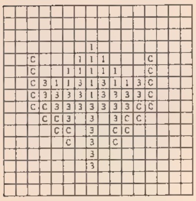
プーカァのパンク



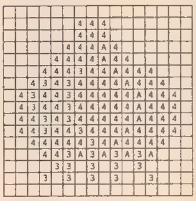
プーカァつぶれ



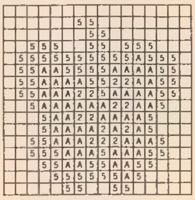
ニンジン



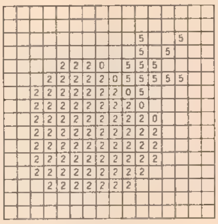
ギャラボス



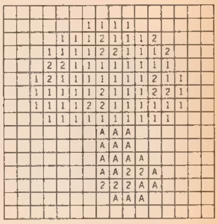
タマネギ



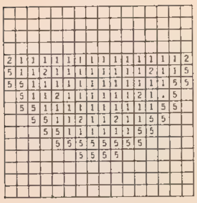
ピーマン



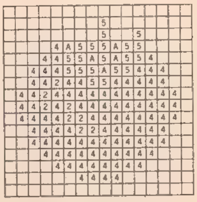
カブ



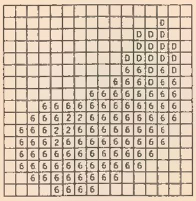
キノコ



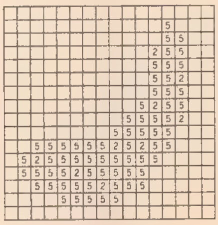
スイカ



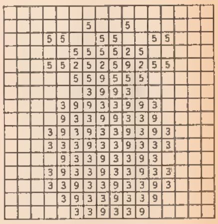
トマト



ナス



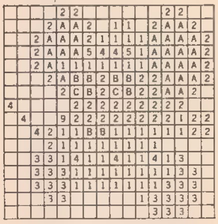
キュウリ



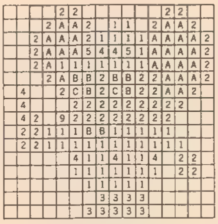
パイナップル

■マッピー

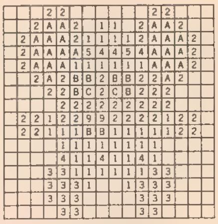
①青　⑧緑
②灰色　⑨赤
③茶色　Ⓐ肌色
④黄色　Ⓑ白
⑤紺色　Ⓒ黒
⑥ピンク色
⑦オレンジ色



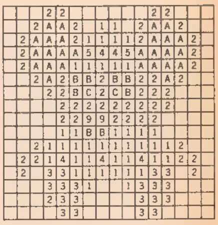
マッピー走行①



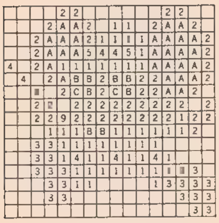
マッピー歩行②



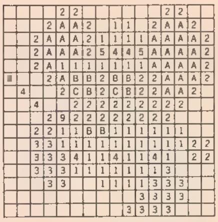
マッピー上がり



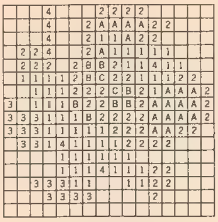
マッピー下がり



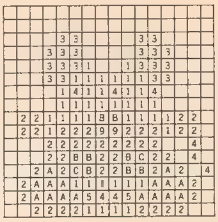
マッピーのジャンプ



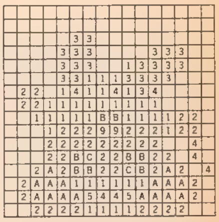
ミス・パターン①



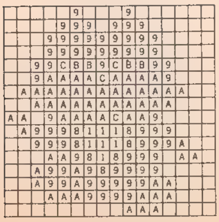
ミス・パターン②



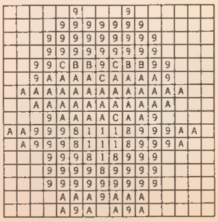
ミス・パターン③



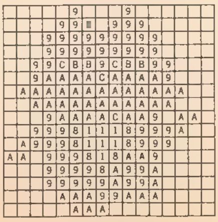
ミス・パターン④



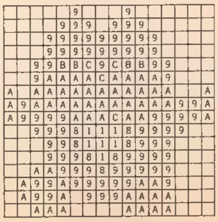
ニャームコ①



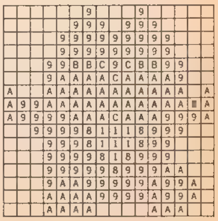
ニャームコ②



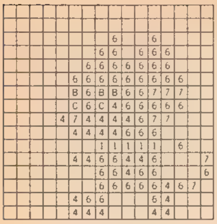
ニャームコ③



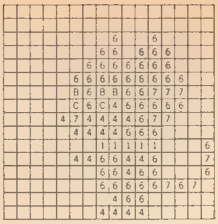
ニャームコ上がり



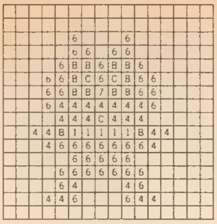
ニャームコ下がり



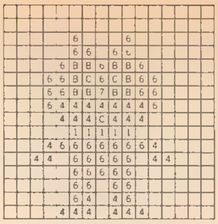
ミューキー歩行①



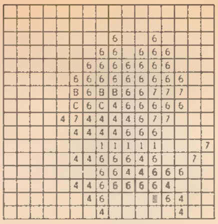
ミューキー歩行②



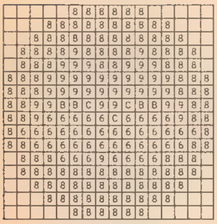
ミューキー上がり



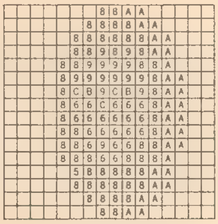
ミューキー下がり



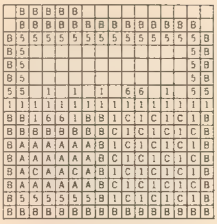
ミューキーのジャンプ



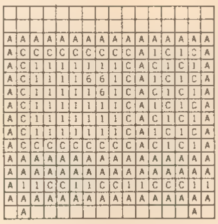
ご先祖様①



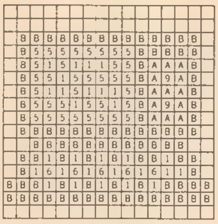
ご先祖様②



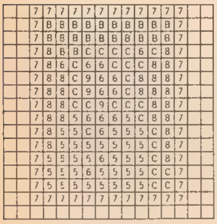
ラジカセ



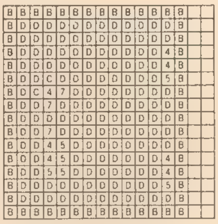
テレビ



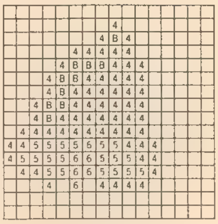
パソコン



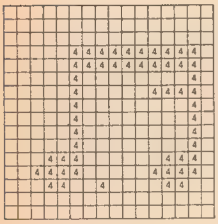
モナリザ

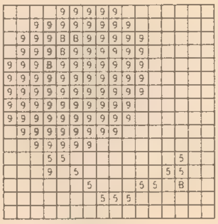


金庫 Ⓓ=青緑

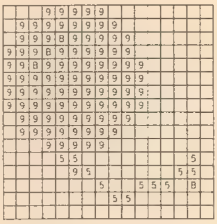


ベル

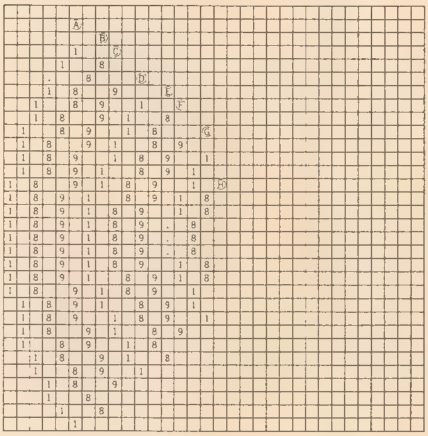




風船

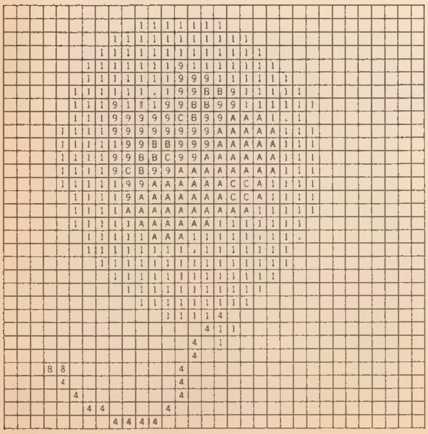


風船②

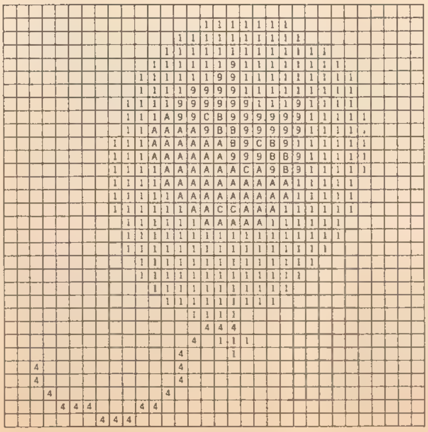


マイクロ・ウエーブ

A=青 A=赤
B=緑 B=青
C=赤 C=緑
D=青 D=赤
E=緑 E=青
F=赤 F=緑
G=青 G=赤
H=緑 H=青
➡ ➡の順に変化
A=緑 A=青
B=赤 B=緑
C=青 C=赤
D=緑 D=青
E=赤 E=緑
F=青 F=赤
G=緑 G=青
H=赤 H=緑



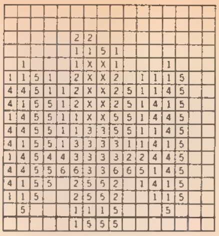
大風船①

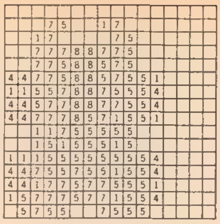


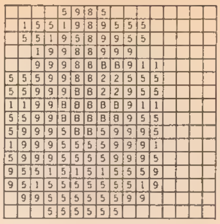
大風船②

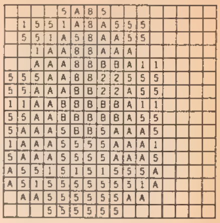
グロブダー

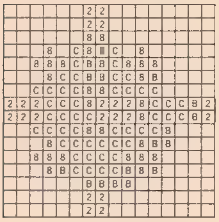
①うす灰色　⑧白
②青　⑨黄
③濃青　Ⓐオレンジ
④灰色　Ⓑ黒
⑤濃灰色　Ⓒ緑
⑥赤　Ⓓ茶色
⑦紫　Ⓧ7色変化

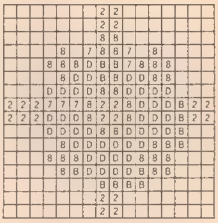

グロブダー

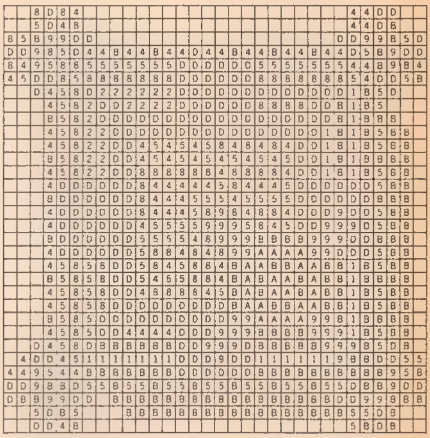

エナミー・タンク


ハイパー・タンク(黄)

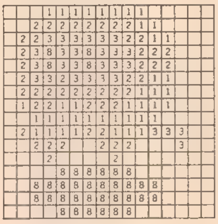

ハイパー・タンク(オレンジ)

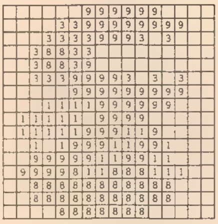

フロッサー(緑)

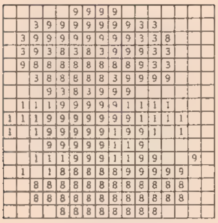

フロッサー(茶色)

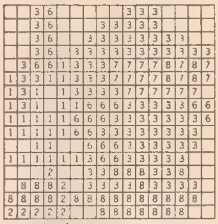

フォートレス

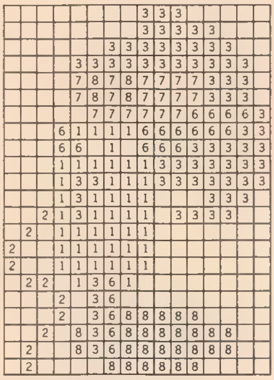
ディグダグII

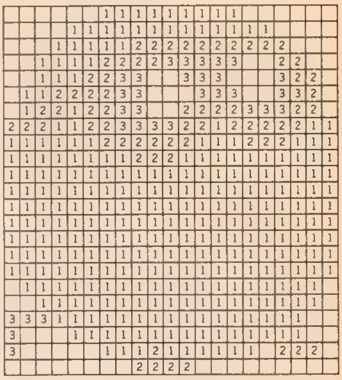

プーカァ
①赤,②黄,③白,⑧黒

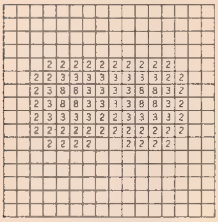

ファイガー
①赤,③白,⑧黒,⑨緑

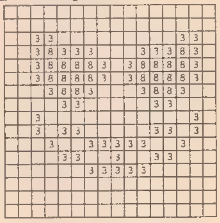

ファイガー
①赤,③白,⑧黒,⑨緑

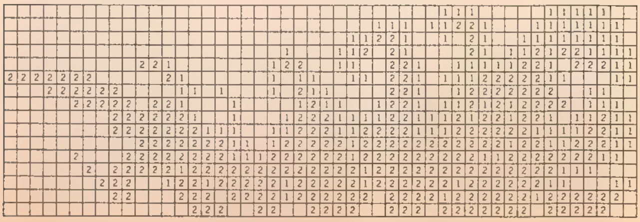

DD右歩行
①赤,②黄,③白,⑥水色,
⑦肌色,⑧黒

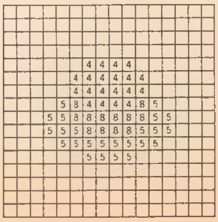

DD左向きドリル
①赤,②黄,③白,⑥水色,

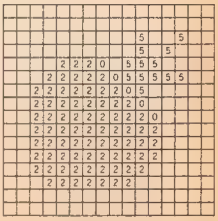

プーカァ最大のふくらみ
①赤,②黄,③白
⑦肌色,⑧黒


プーカァ目変化
②黄,③白,⑧黒

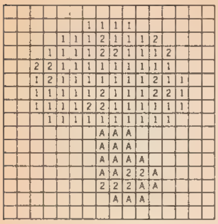

ファイガー目変化
③白,⑧黒


ファイガーの火　①赤,②黄

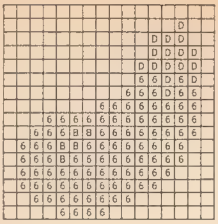

杭
④紫色,⑤黄土色,⑧黒


カブ　⓪黒,②白,⑤緑

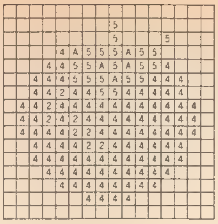
■ナムコ　キャラクター総図鑑



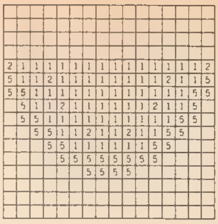
キノコ
①赤，②白，Ⓐうす色



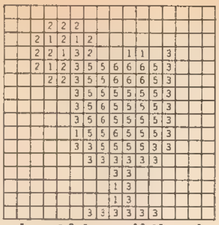
ナス
⑥紫，Ⓑピンク，Ⓓ赤紫



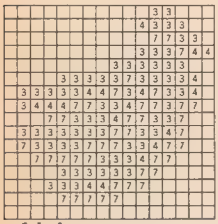
トマト
②白，④オレンジ，⑤緑



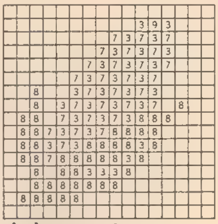
スイカ
①赤，②白，⑤緑



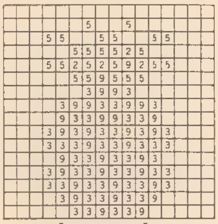
トロピカル・ドリンク
①白，②黄，③青，⑤赤，⑥ピンク



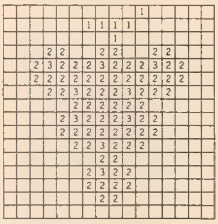
バナナ
③うす黄，④黄，⑦オレンジ



トウモロコシ
⑧黄緑，③うす黄，⑦オレンジ



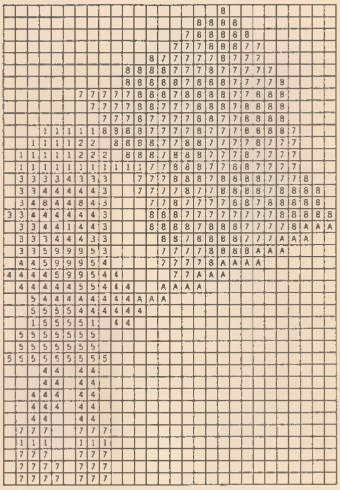
パイナップル
③黄，⑨茶



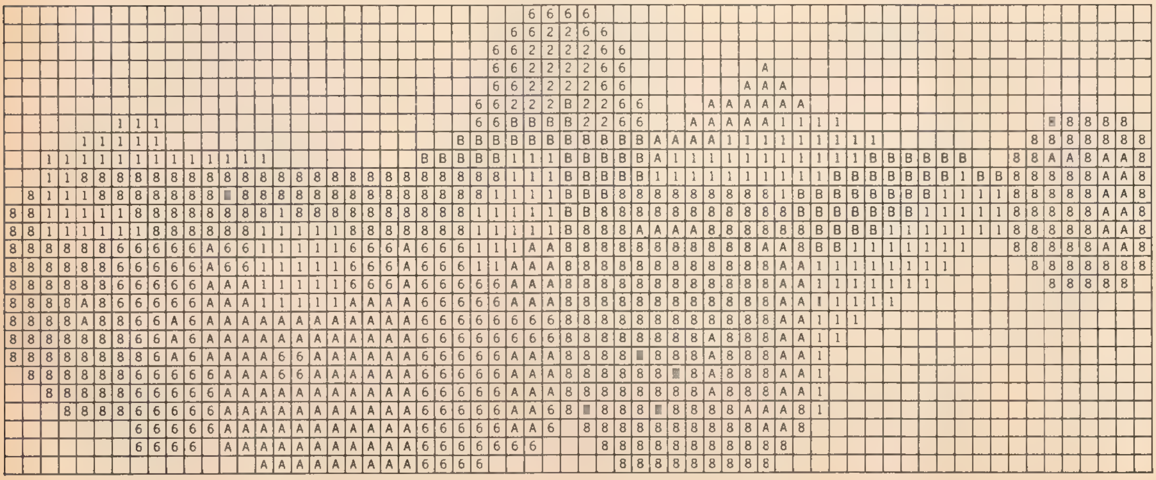
ブドウ
①茶色，②紫，③白

■ポールポジション(Ⅱ)

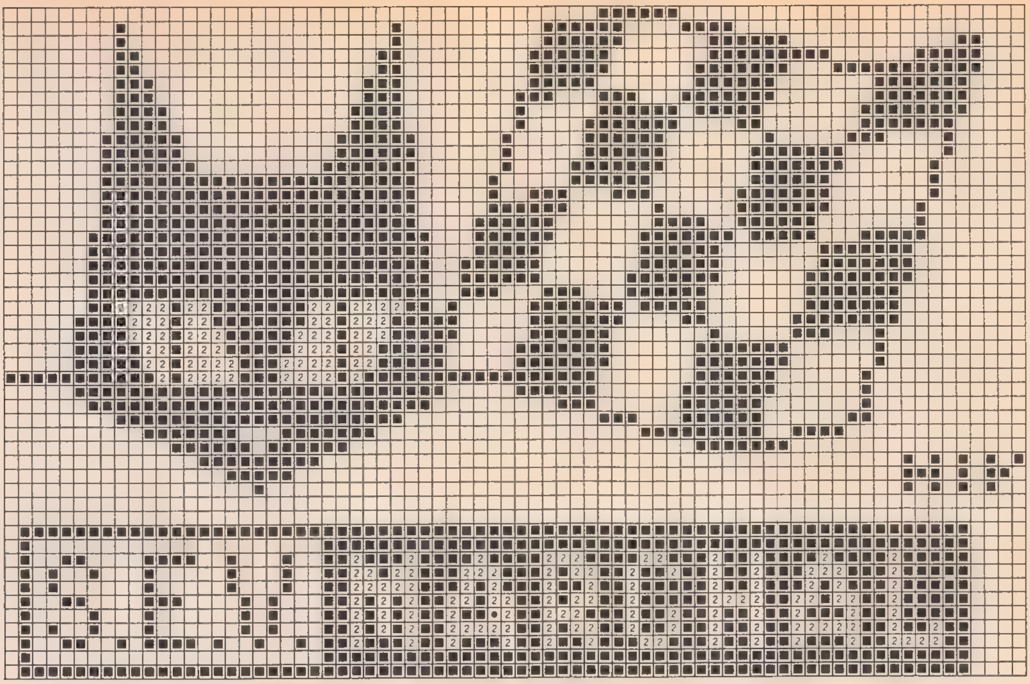
①赤　⑦白
②黄色　⑧黒
③コゲ茶色　⑨緑
④肌色　Ⓐ水色
⑤紫　Ⓑオレンジ
⑥青



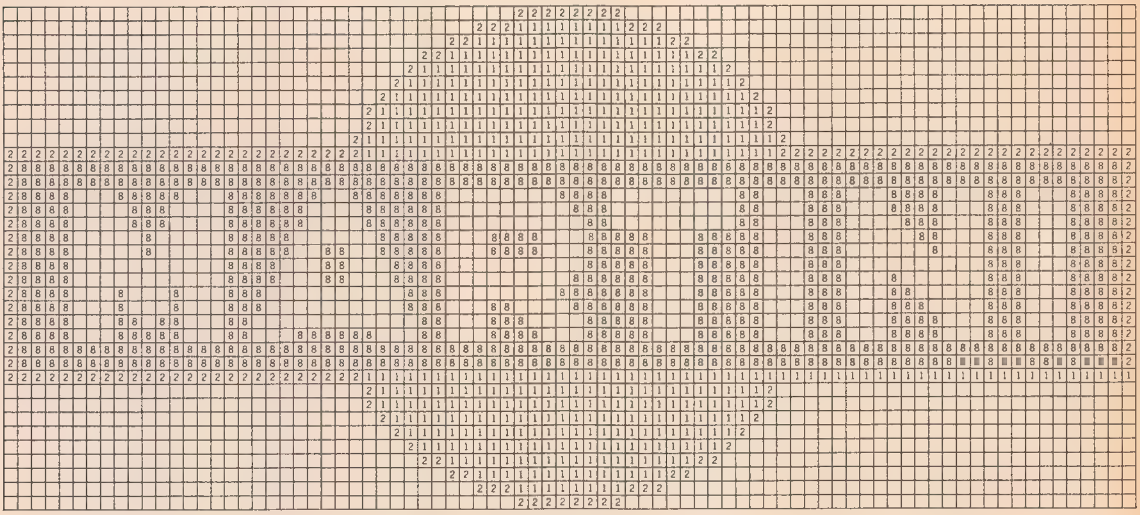
エミちゃん



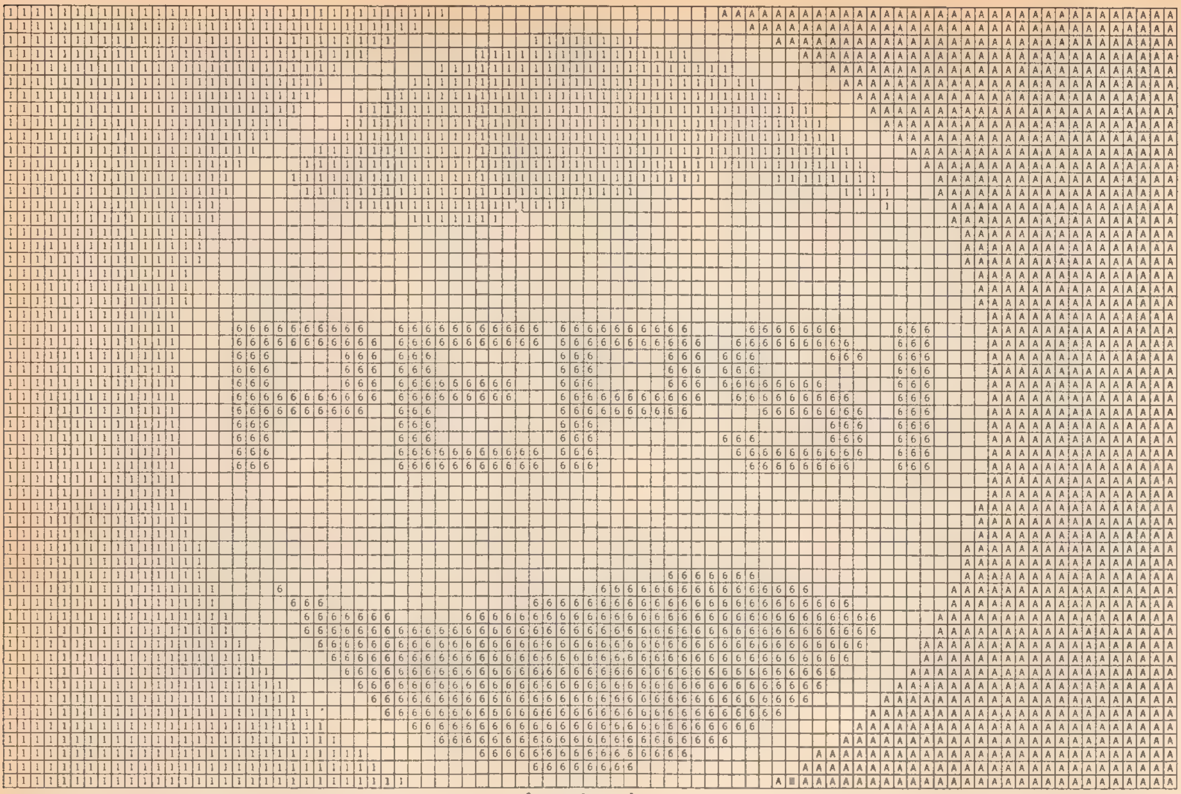
マイカー



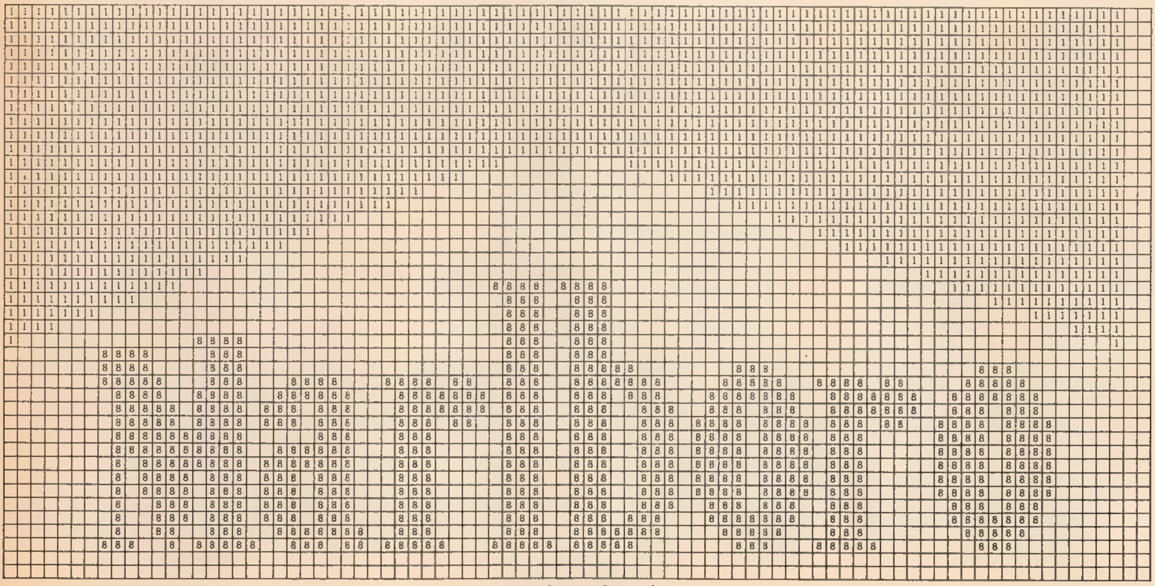
ＳＥＶのカンバン



MARTINIのカンバン



ペプシのカンバン

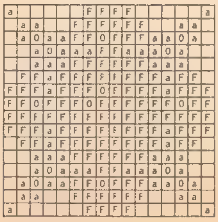


マルボロのカンバン

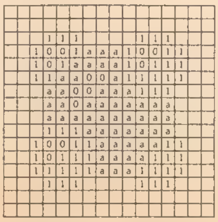
■フォゾン

⓪白

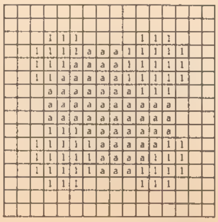
①オレンジ

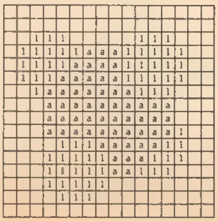


ケミック
ⓐは赤・桃の点滅

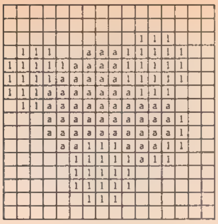
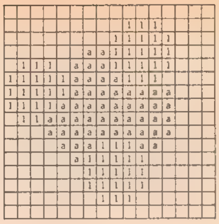
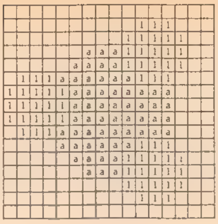
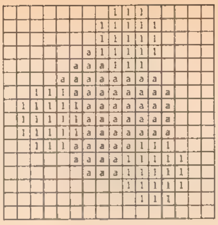
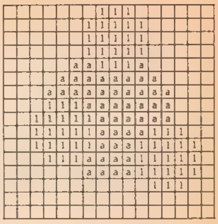
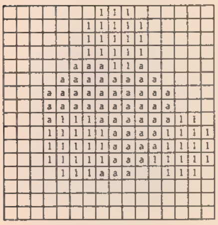
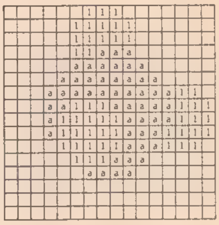
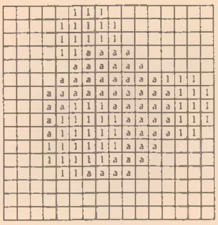
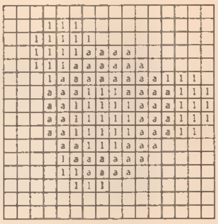
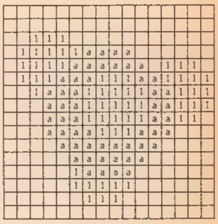
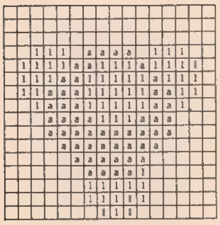
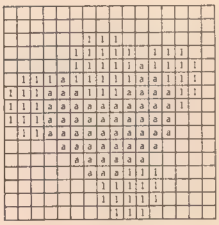
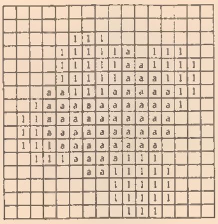
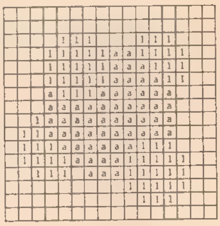


モレック　ⓐは黄，緑，桃，水色の4種類



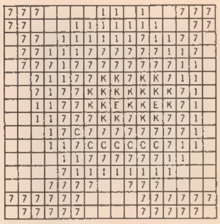


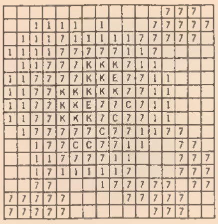
モレック回転
ⓐは黄，緑，桃，水色の4種類

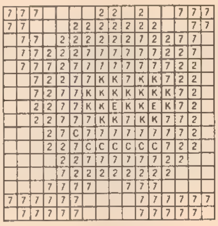















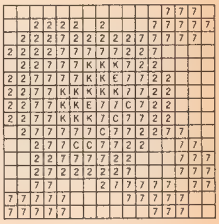
リブルラブル

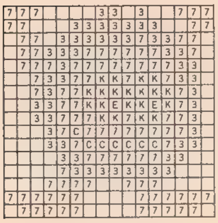
⓪ピンク Ⓐうす紫 Ⓚ白
①濃黄緑 Ⓑ濃オレンジ Ⓛ暗赤色
②紫 Ⓒ緑 Ⓜ赤
③濃紅色 Ⓓ濃ピンク
④茶色 Ⓔ青
⑤青灰色 Ⓕ赤黄色
⑥うす紅色 Ⓖ赤茶色
⑦黄土色 Ⓗ濃茶色
⑧オレンジ Ⓘうす黒
⑨うす緑 Ⓙ黒

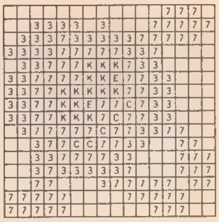

トプカプ

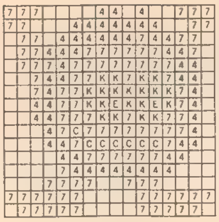

トプカプ

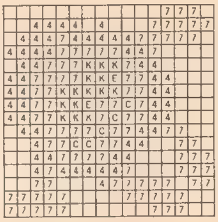

トプカプ

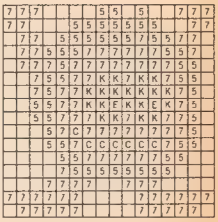

トプカプ

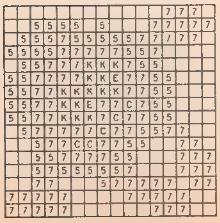

トプカプ

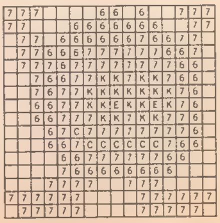

トプカプ

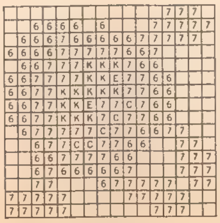

トプカプ

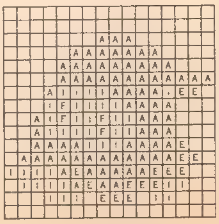

トプカプ

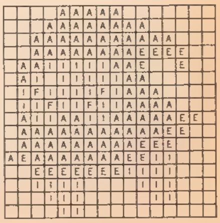

トプカプ

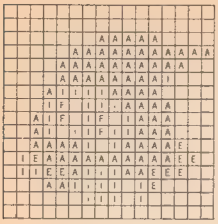

トプカプ

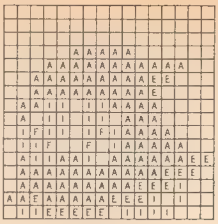

トプカプ

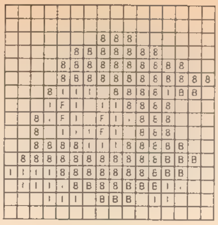

トプカプ

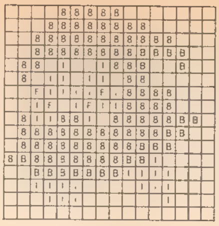

ホブリン

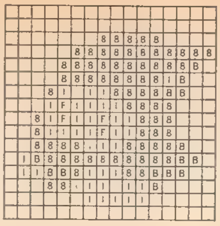

ホブリン

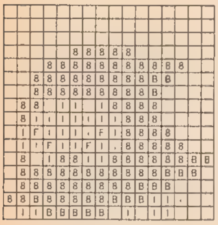

ホブリン

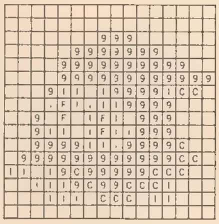

ホブリン

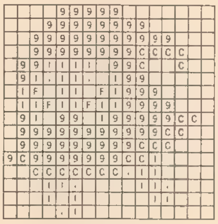

ホブリン

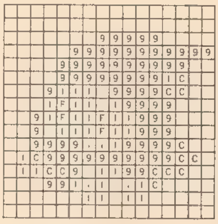

ホブリン

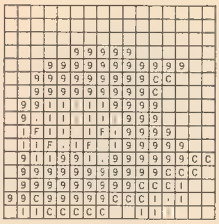

ホブリン

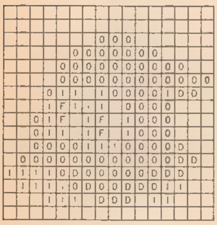

ホブリン

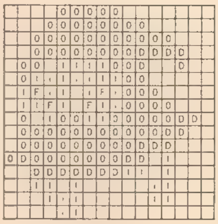

ホブリン

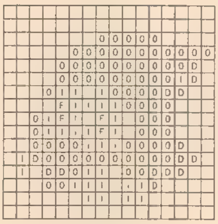

ホブリン

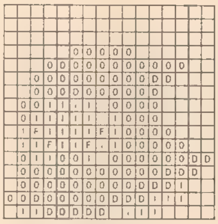

ホブリン

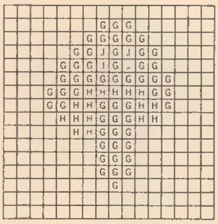

ホブリン

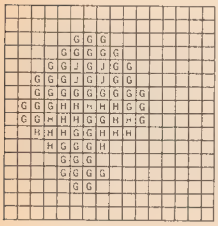

ホブリン

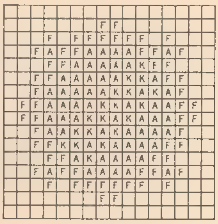

ホブリン

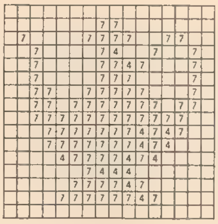

ホブリン

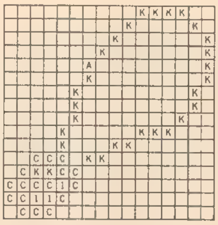

ホブリン

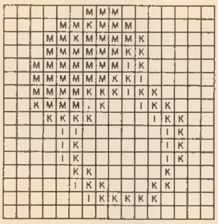

マシュリン

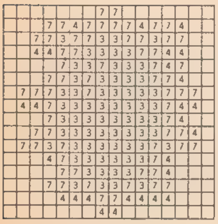

マシュリン

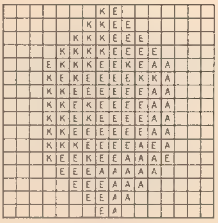

鏡

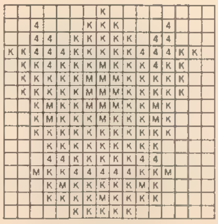

ランプ

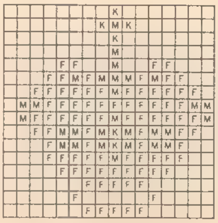

アミュレット・オブ・エメラルド

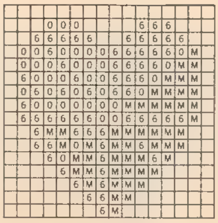

ルビーの指輪

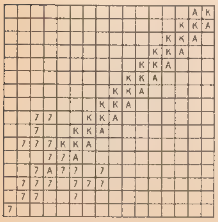

アメジスト・ブローチ

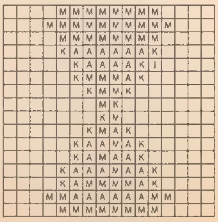

ブライト・クリスタル

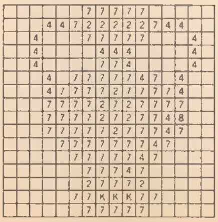

シルバー・クラウン

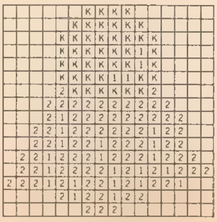

ゴールド・クラウン

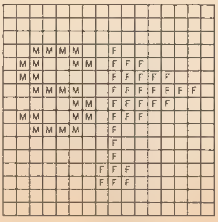

ハート

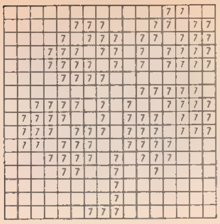

剣


砂時計

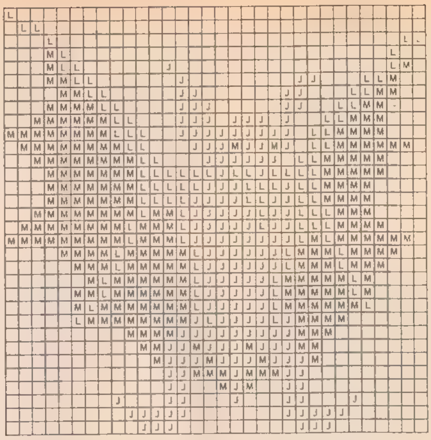

ツボ


水晶

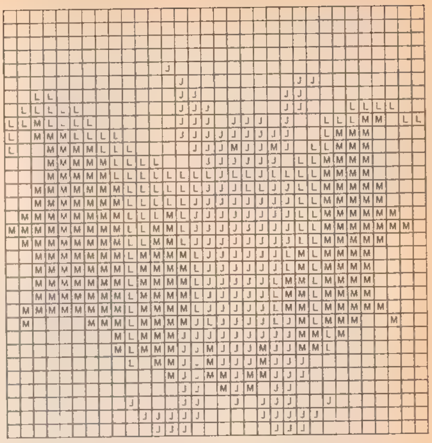

スペシャル



クローバー



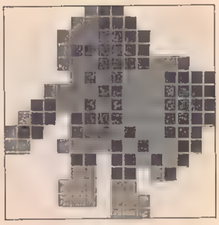
ガーゴル①



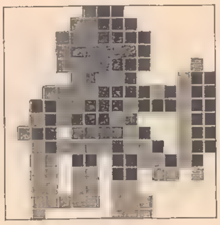
ガーゴル②

■ドルアーガの塔

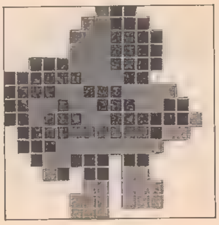
ファミリーコンピュータ用のデータを紹介します。色は現物で確認してください。



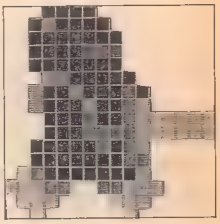
ギル①



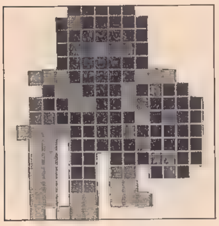
ギル②



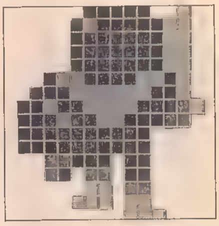
ギル③



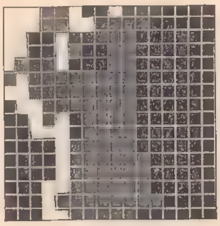
ナイト①



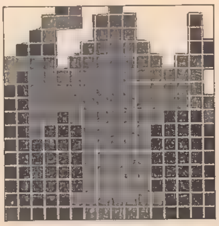
ナイト②



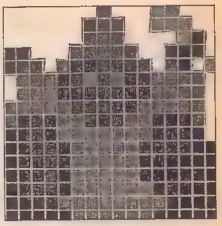
ナイト③



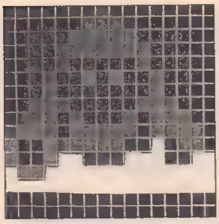
マジシャン①



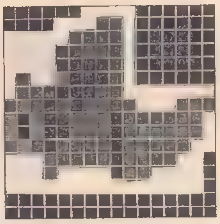
マジシャン②



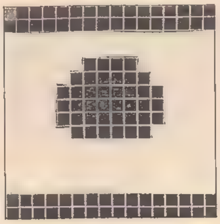
マジシャン③



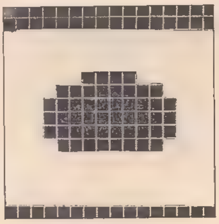
ゴースト①



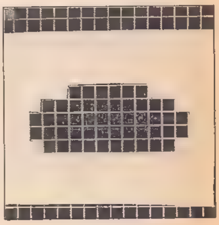
ゴースト②



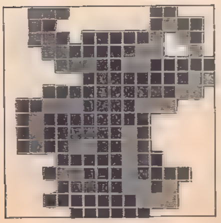
スライム①



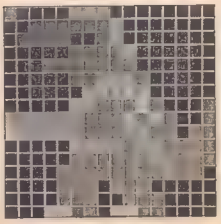
スライム②



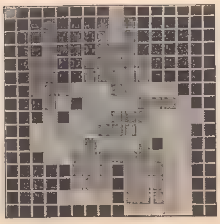
スライム③



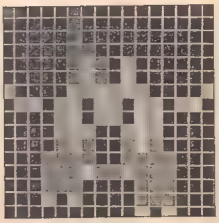
ローパー



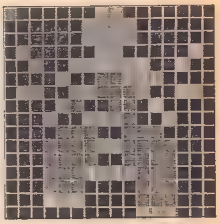
リザードマン①



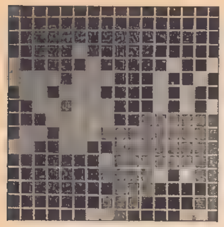
リザードマン②

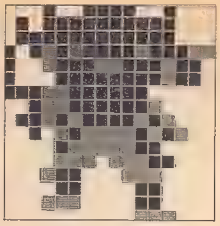


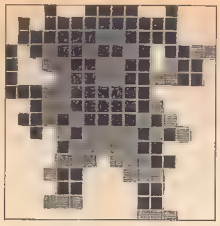
ドラゴン①

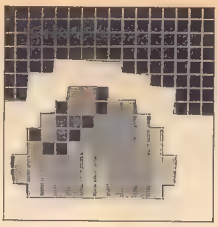


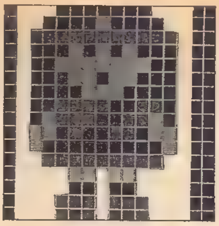
ドラゴン②

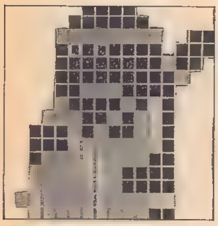

ドラゴン③

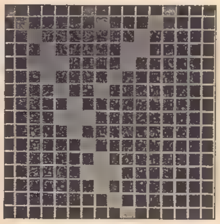

ドルアーガ①

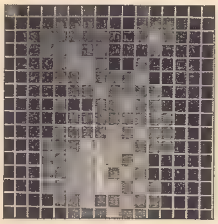

ドルアーガ②

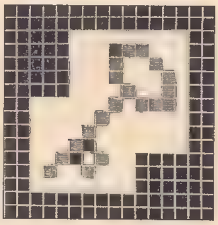

石

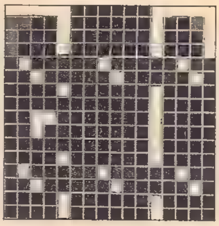

カイ

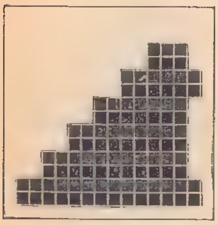

イシター

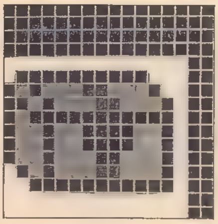

呪文

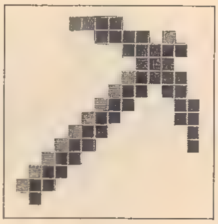

炎

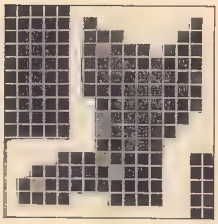

カギ

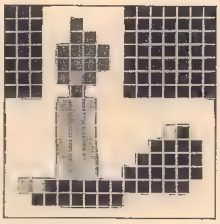

ドア

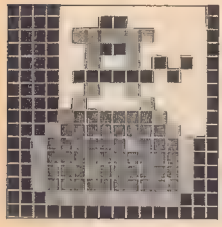

ドアの階段

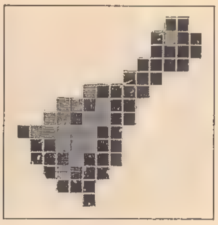

宝箱

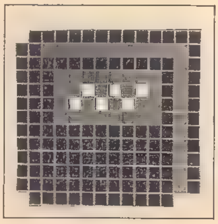

マトック

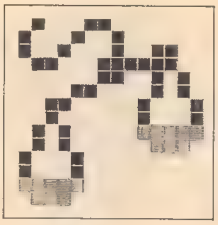

ジェット・ブーツ

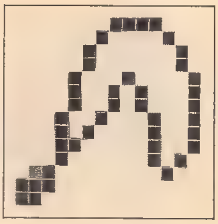

キャンドル

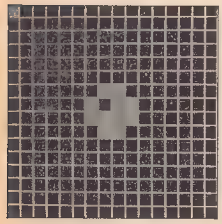

薬

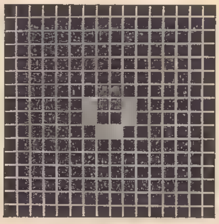

チャイム

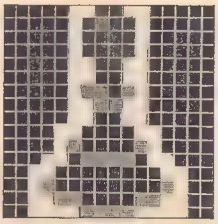

本

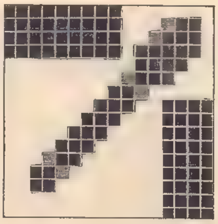

テンビン

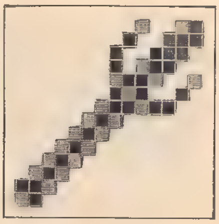

ネックレス

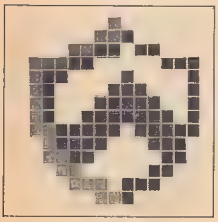

パール

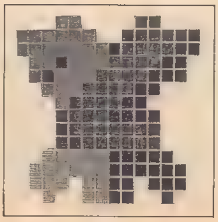

リング

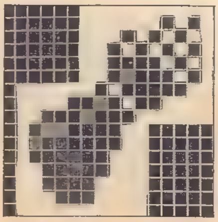

クリスタル・ロッド

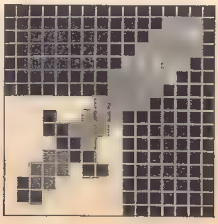

クリスタル・ロッド

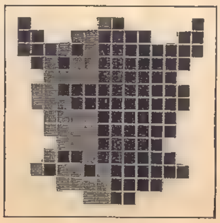

メイス


シールド


アーマー


ゴーントレット

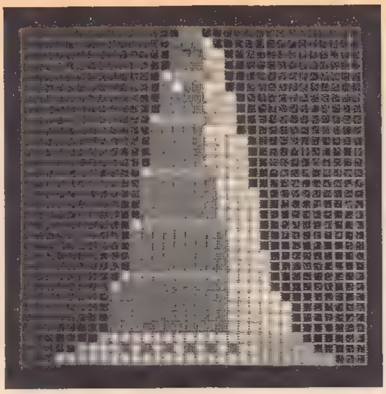

スウォード


ヘルメット

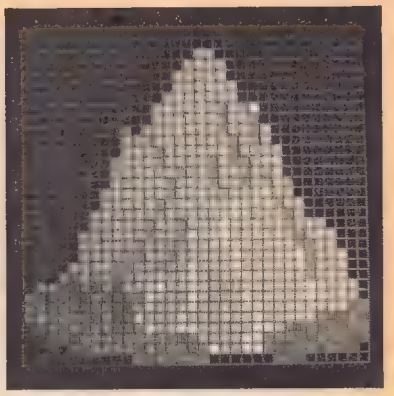
■ドラゴンバスター

ドラゴンバスターのキャラクターはたくさんあります。また，色数も多く表現がむずかしいため，キャラクター・エディタの画面写真を載せます。

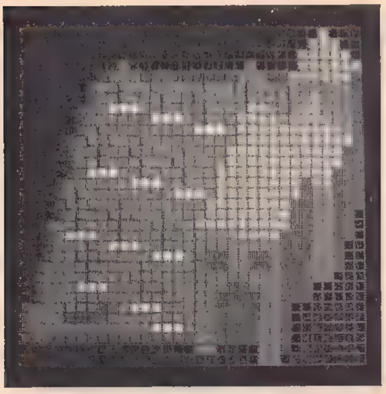
同じ濃度に見えるところは同色ですから，実物の色を参考に，設定してみてください。



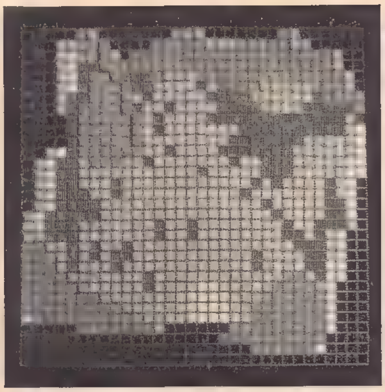
タワー



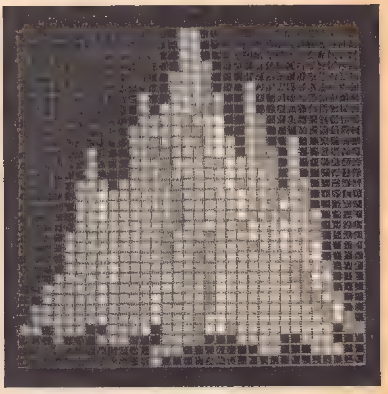
山



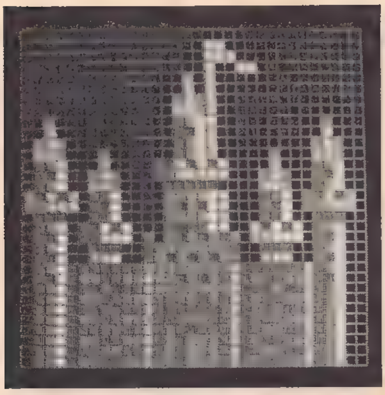
カタコンベ



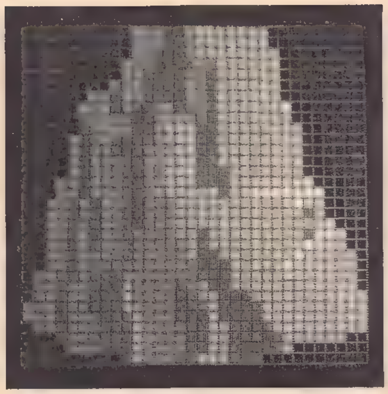
はいきょ



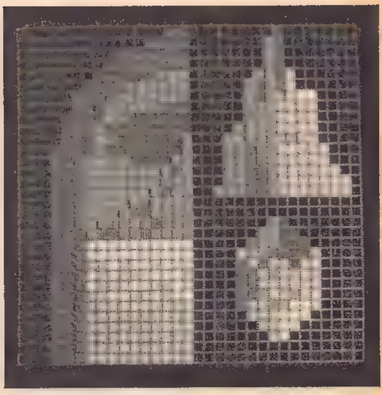
鍾乳山



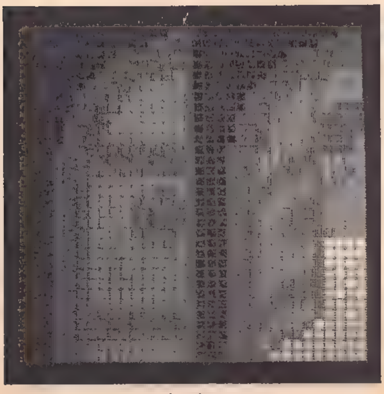
城



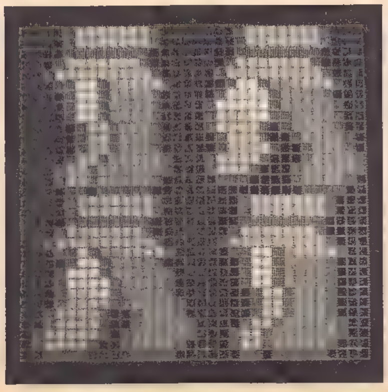
ドラゴン山



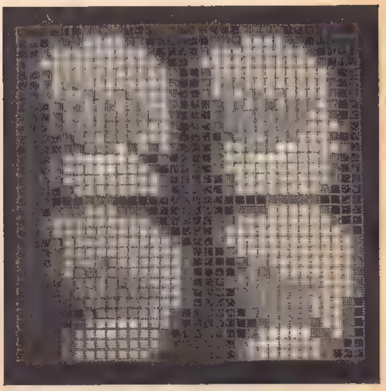
トビラ/ドラゴン山頂/クリスタル



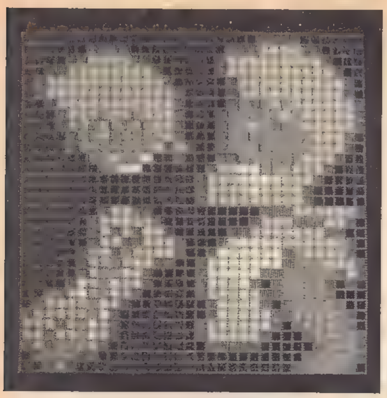
トビラ



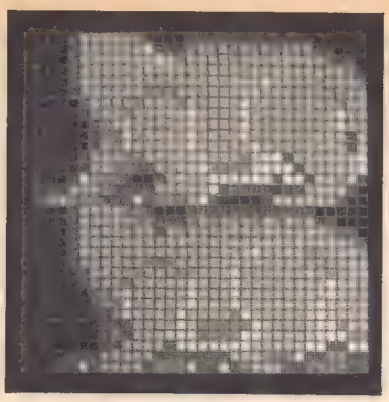
クロービスの足



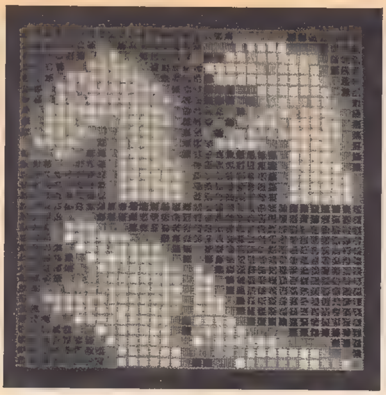
クロービスの顔



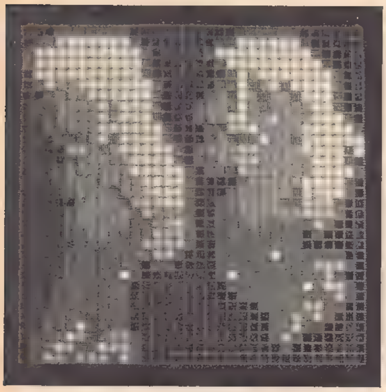
クロービスと巻物



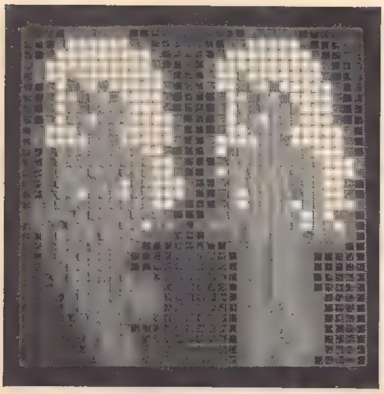
ファフネル



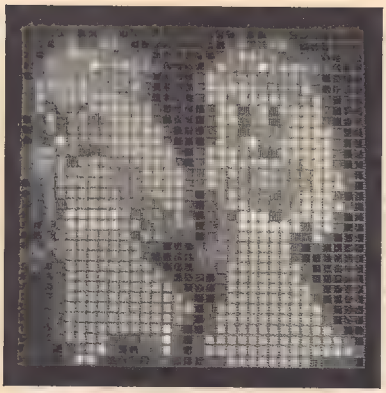
ファフネル



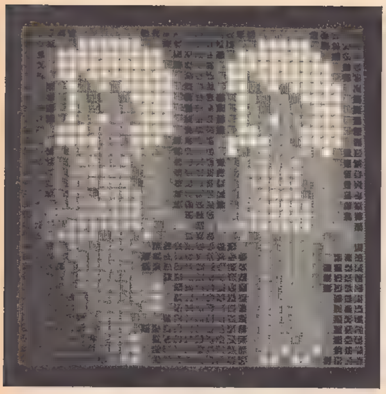
プリンセス



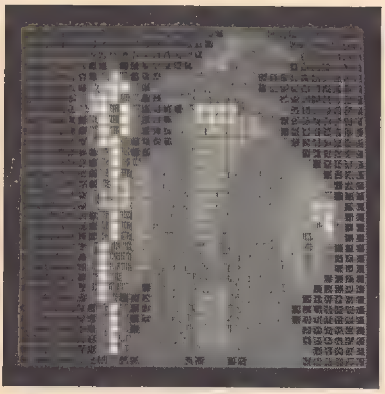
プリンセス



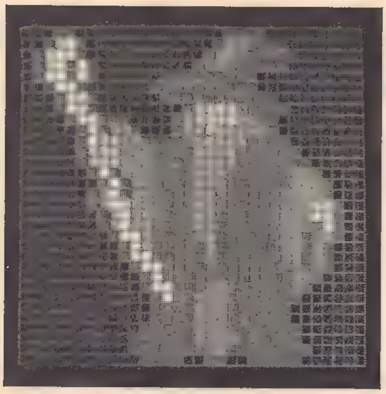
プリンセス



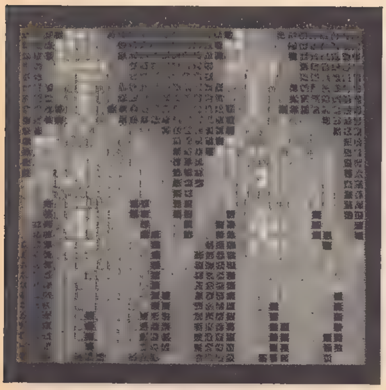
プリンセス



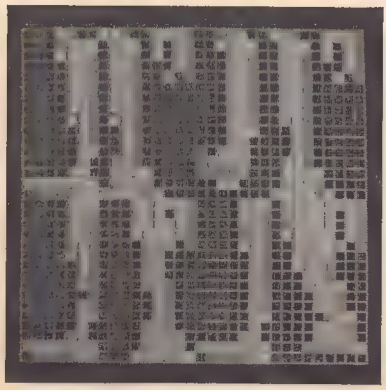
ウイザード



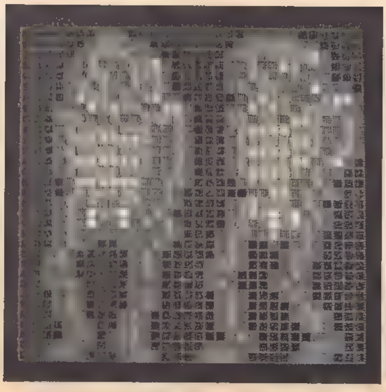
ウイザード



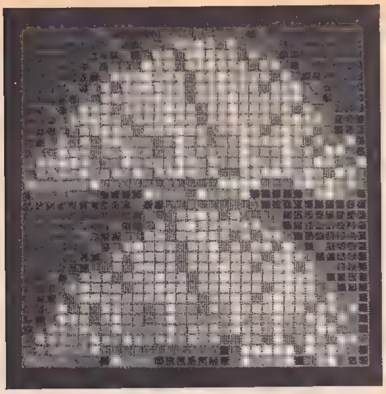
ゴーレム

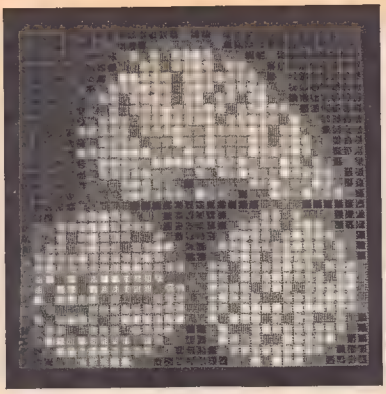


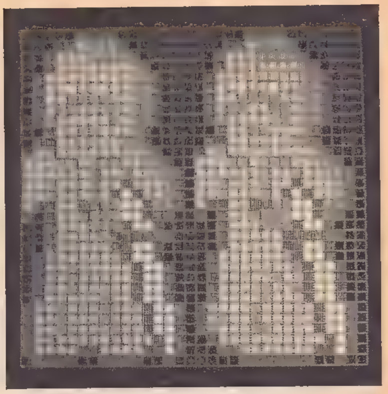
ゴーレム

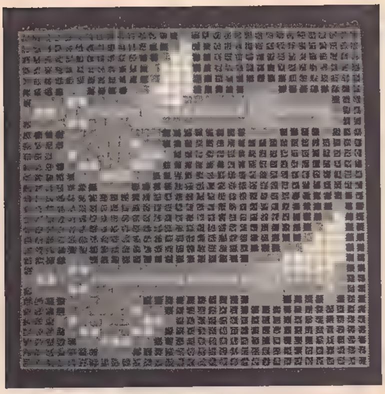


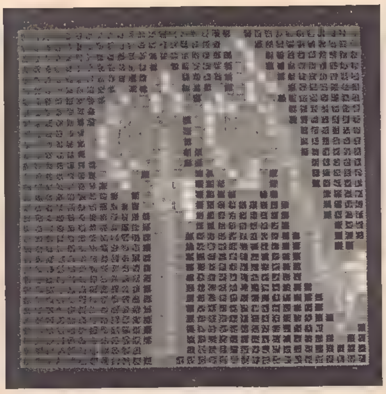
スケルトン

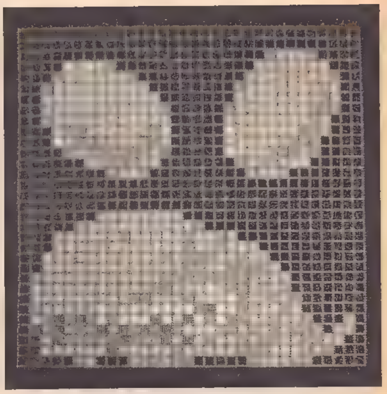

クローラ

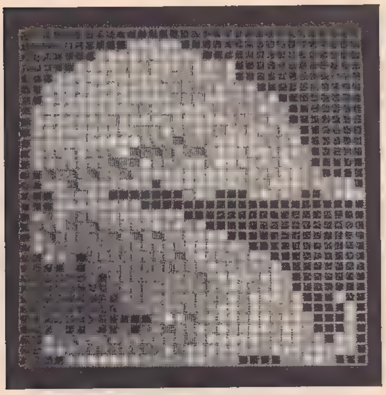

クローラ

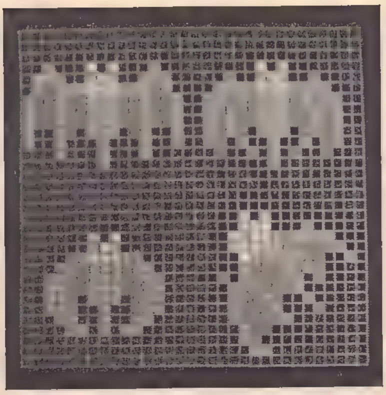

ビショップ

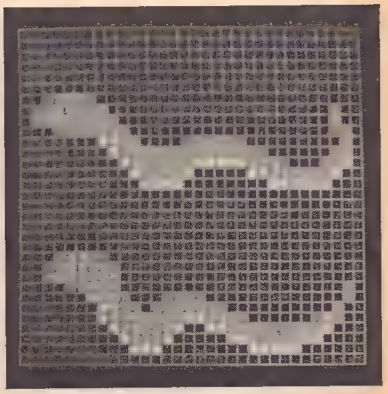

ビショップの斧

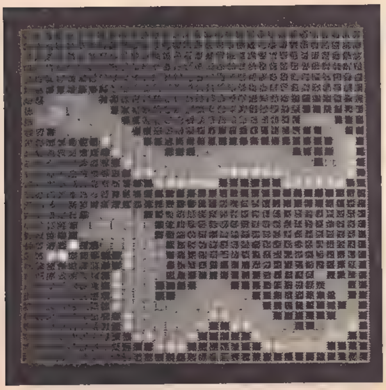

ビショップの斧

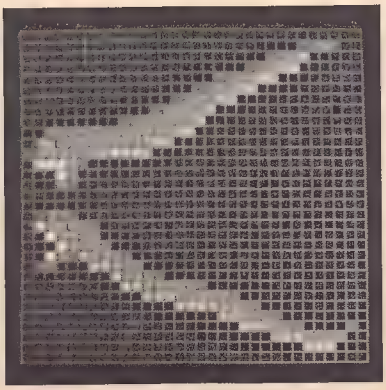

スライム/ケーブ・シャーク

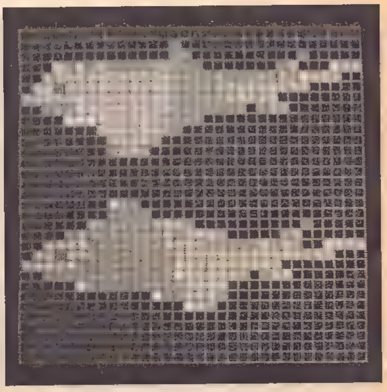

ケーブ・シャーク

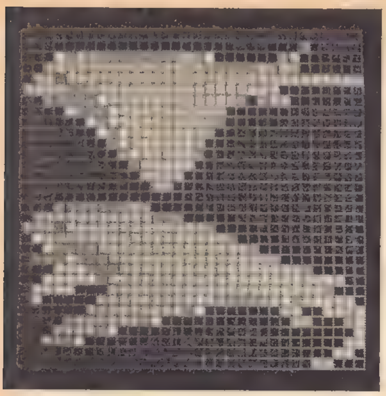

バット


スネーク

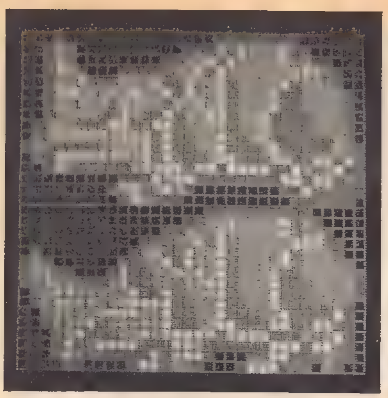

スネーク


スネーク

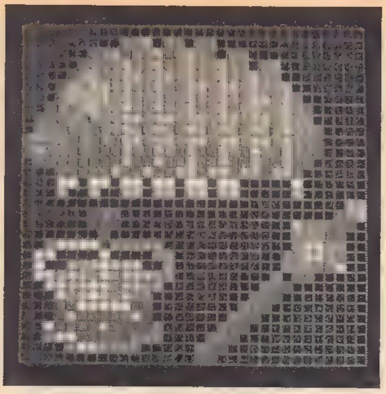

スティングレー



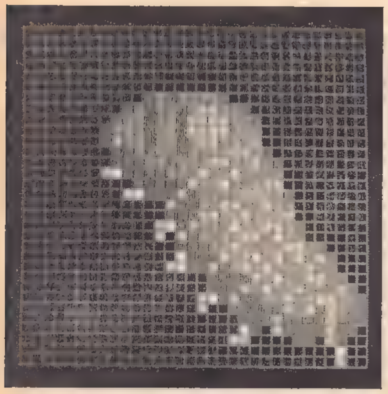
スティングレー



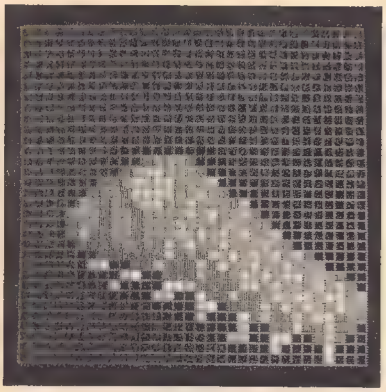
イノサイ



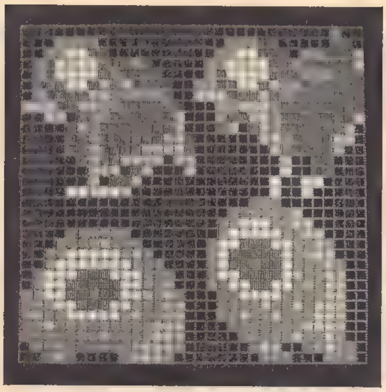
クローラ/クラウン/セプター



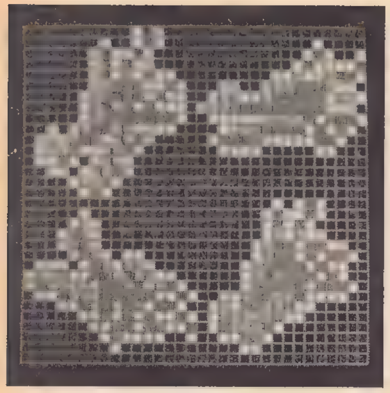
クローラ



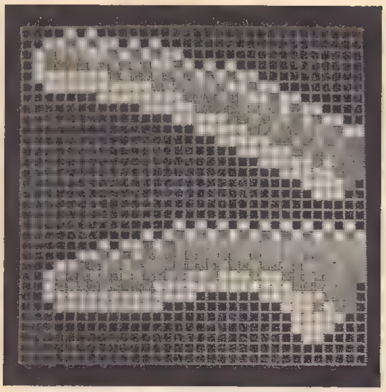
クローラ



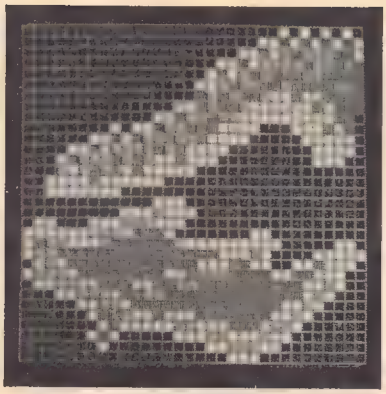
リーペン/アイフル



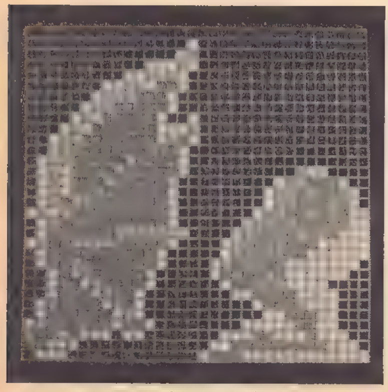
ドラゴンの頭



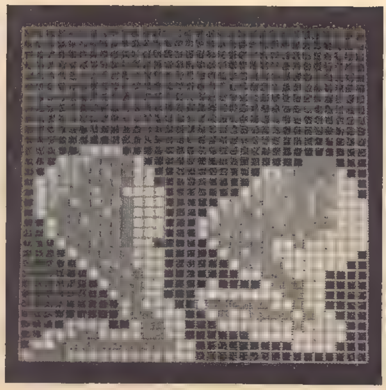
ドラゴンの首



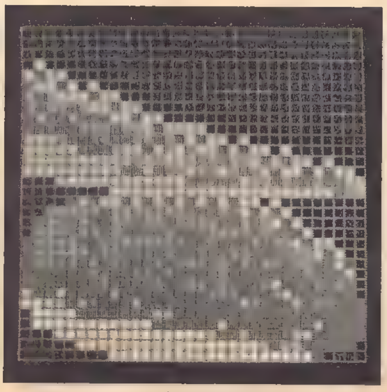
ドラゴンの首/翼



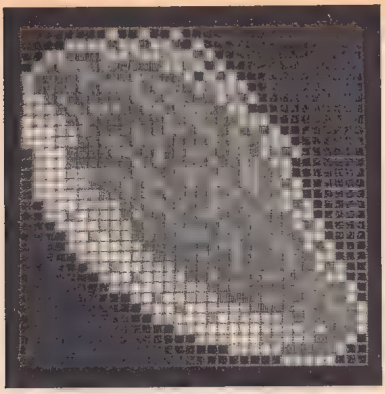
ドラゴンの翼／足



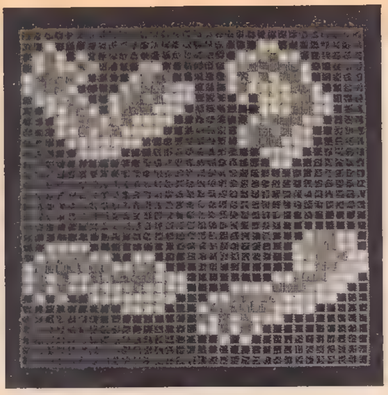
ドラゴンの足



ドラゴンの尾と胴



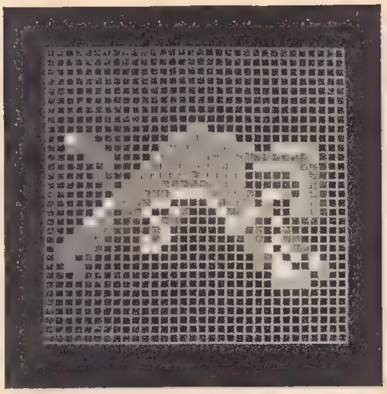
ドラゴンの胴



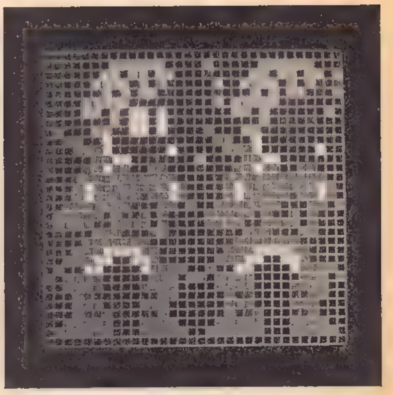
ドラゴンの足

■メトロクロス

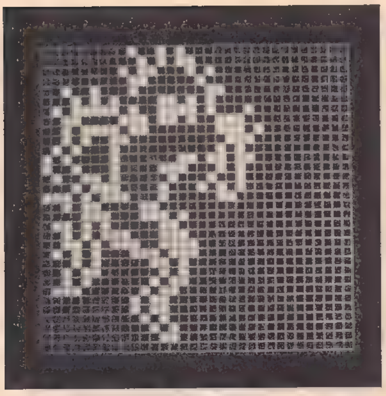
メトロクロスのキャラクターはたくさんあり，色数も多いので，写真で表示しました。同じ濃度に見える部分は色が同じです。実物の色を参考に研究してみてください。



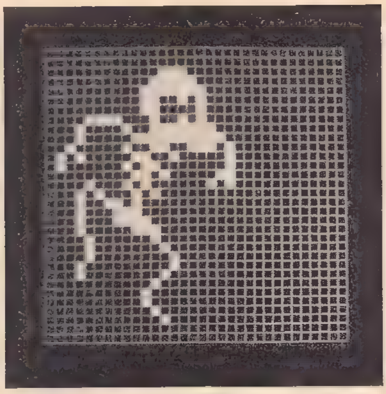
オレのジャンプ



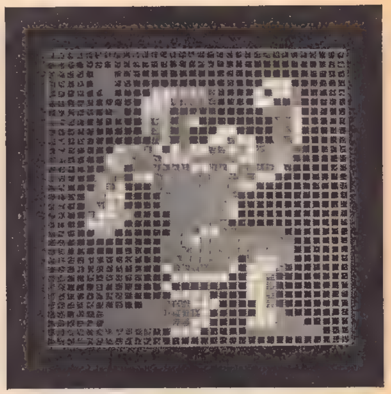
オレ感電



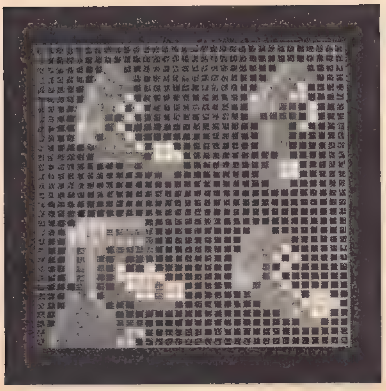
オレ感電



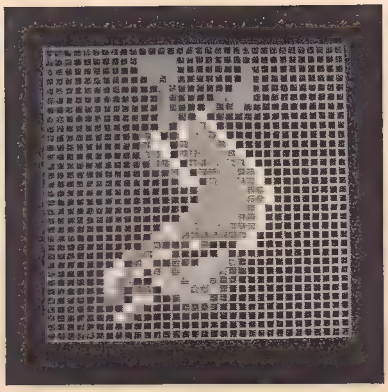
オレ感電



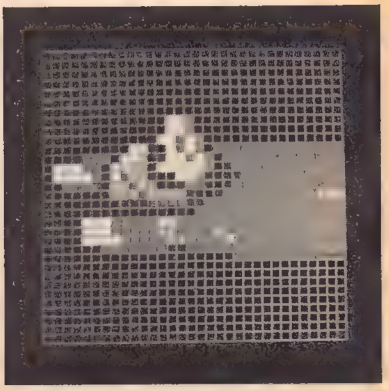
ガッツポーズ



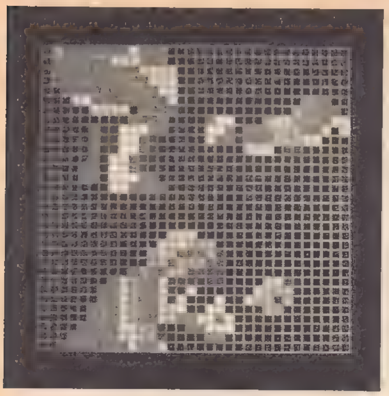
オレの部分



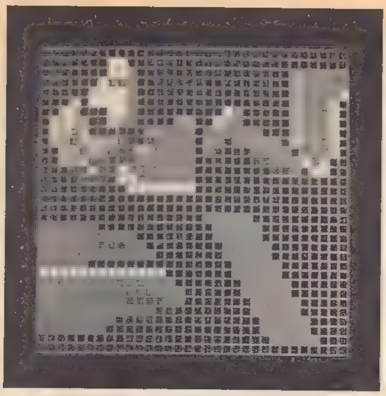
オレのジャンプ



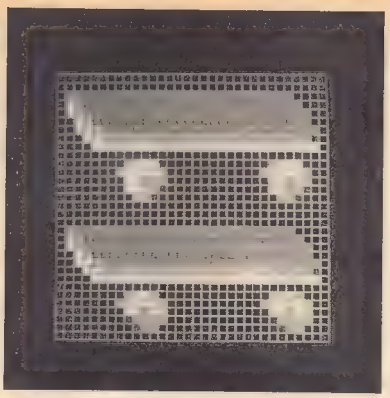
オレのツブレ



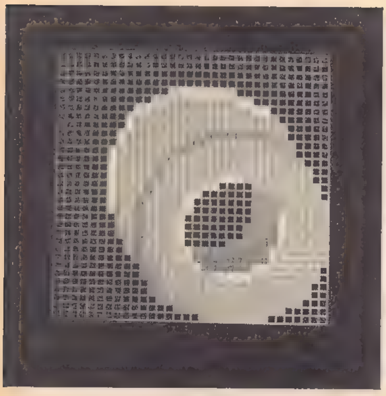
オレの部分



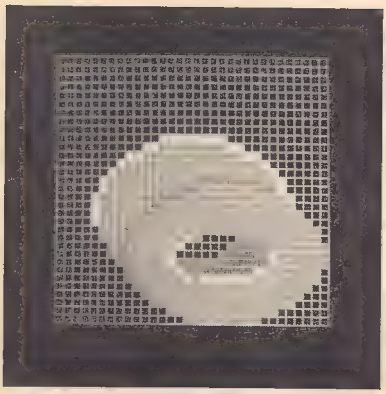
オレの部分



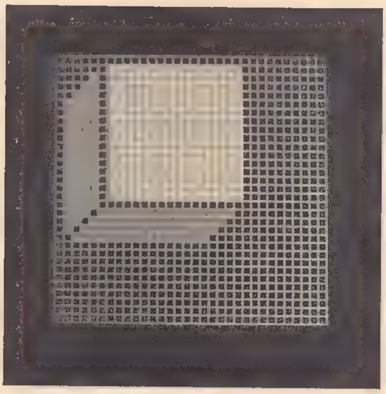
スケボー



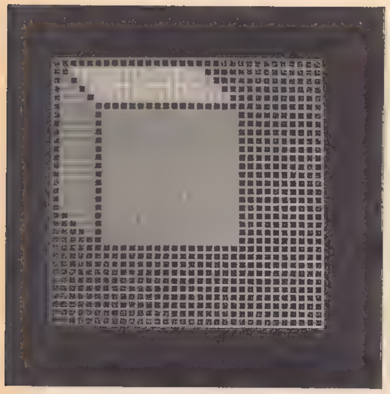
タイヤ



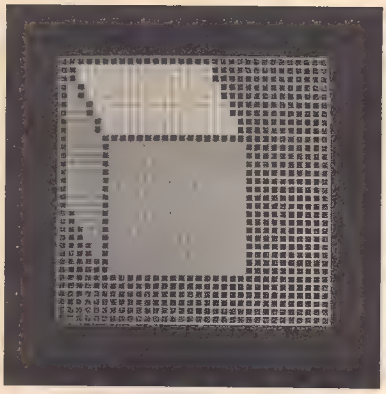
タイヤ



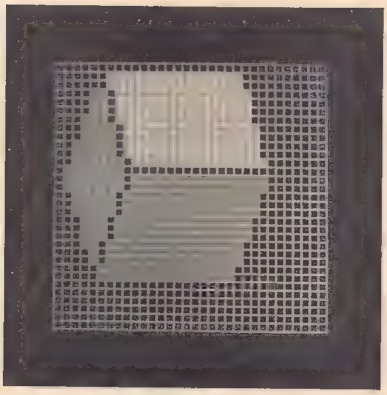
キューブ



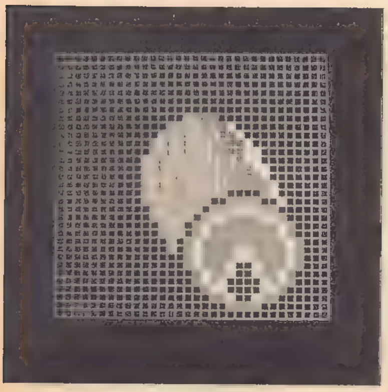
キューブ



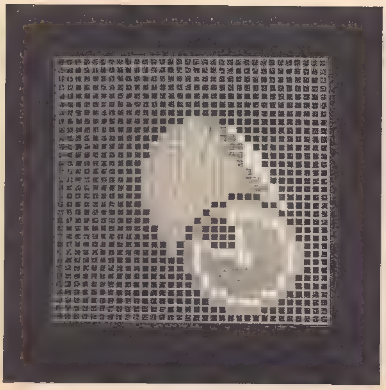
キューブ



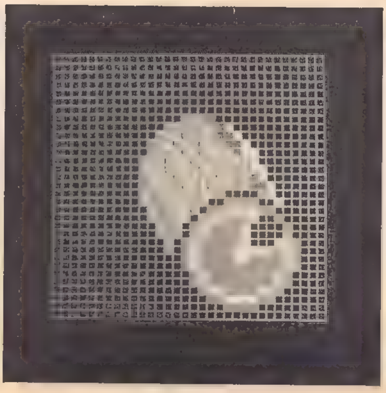
キューブ



ジャンボ・カン

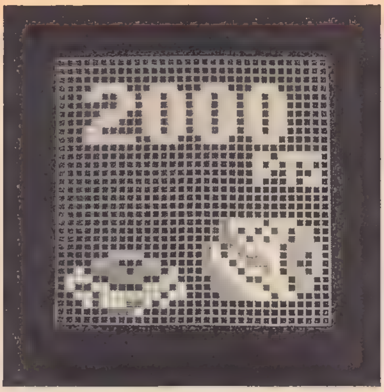


ジャンボ・カン

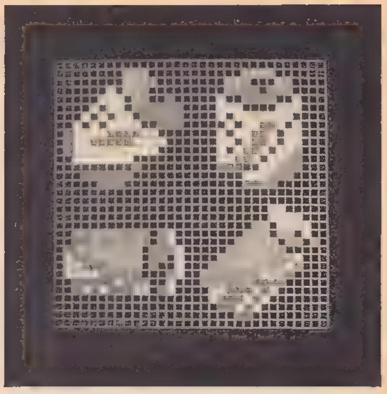


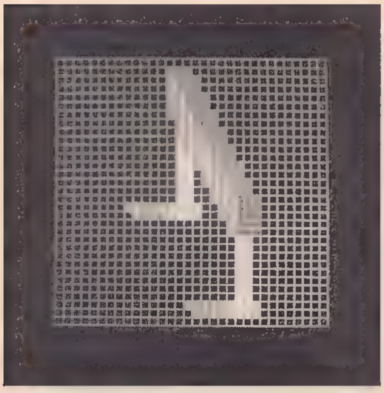
ジャンボ・カン

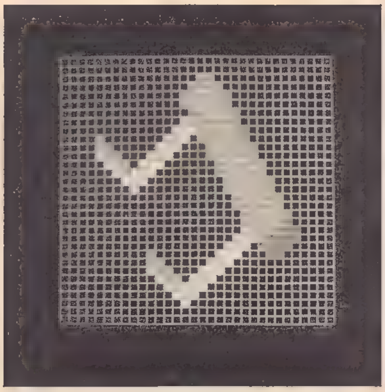
カン／ネズミ



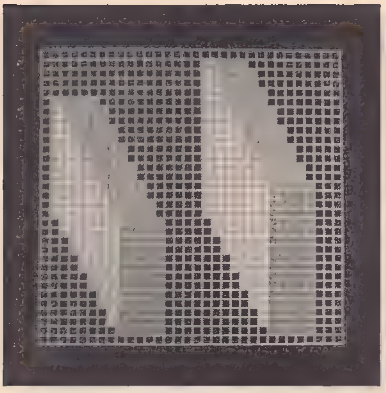
カン

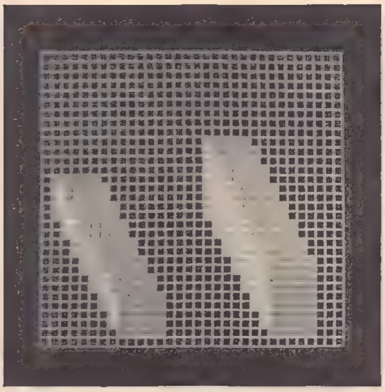

カン

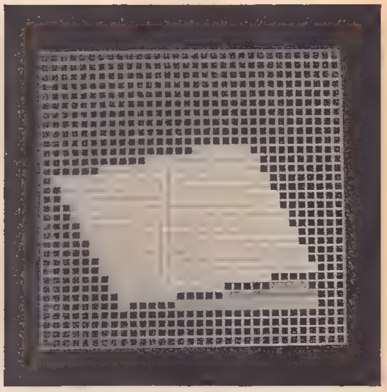

ハードル

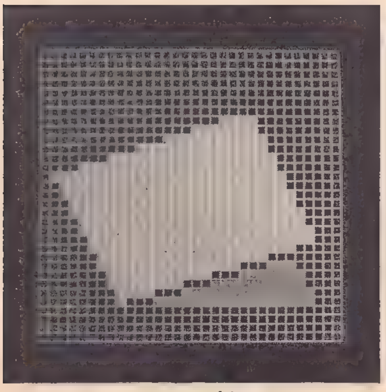

ハードル

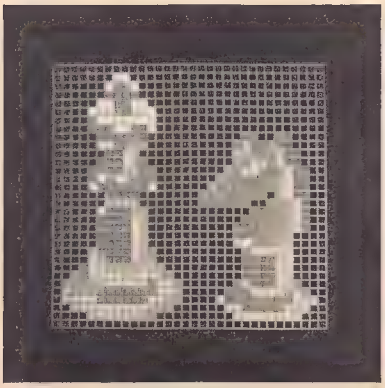
ハードル

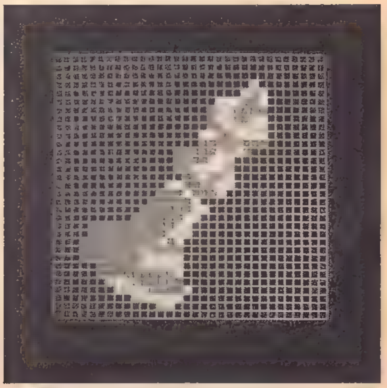

ウオール


ウオール

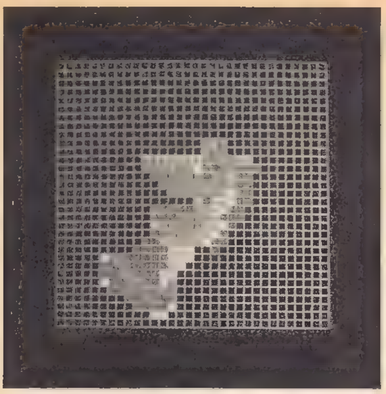

ジャンプ台

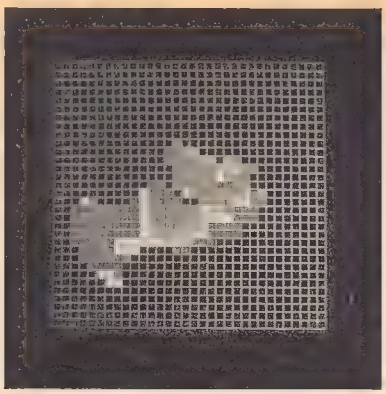

ジャンプ台


ナイト／キング

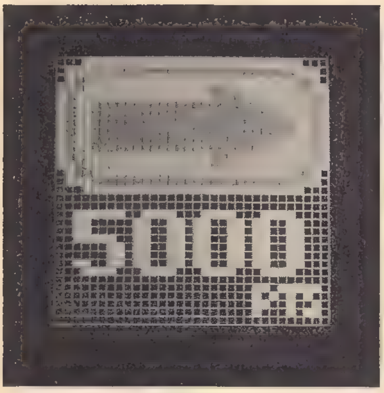

キング

キング


ナイト

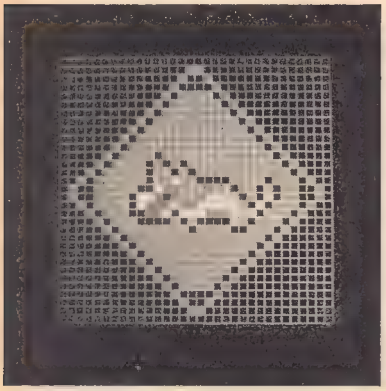

ナイト

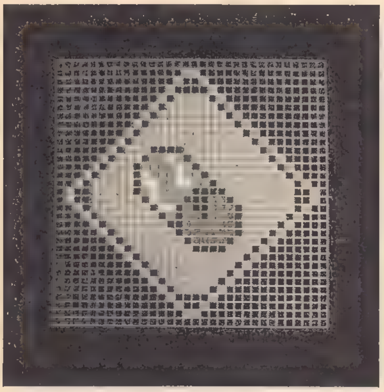
タイム・ストップ

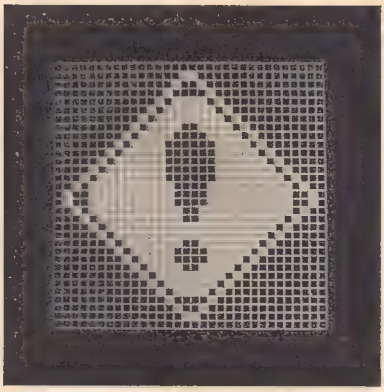


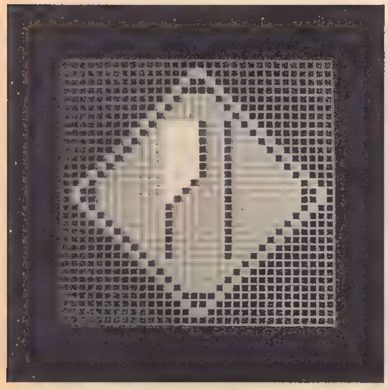
→と5000pts

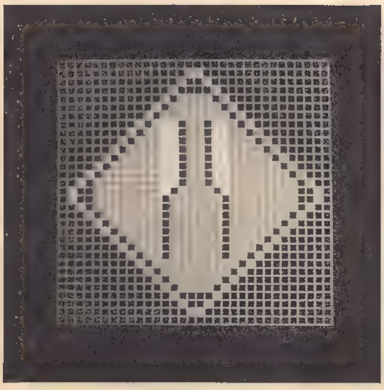
LAST 10m

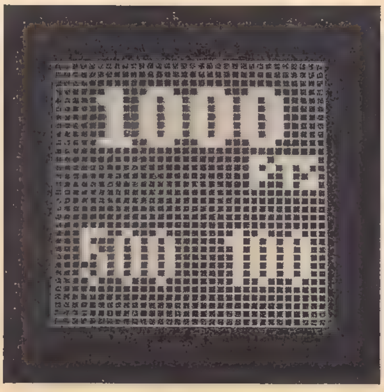

ネズミ!


カン!

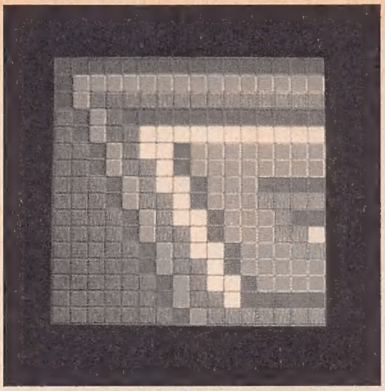

注意!

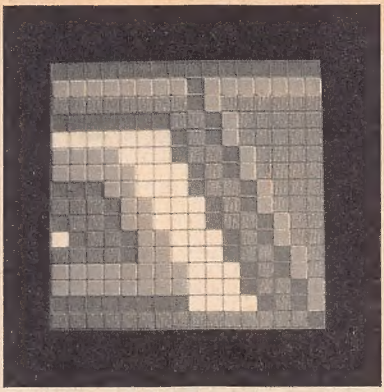

道せまし

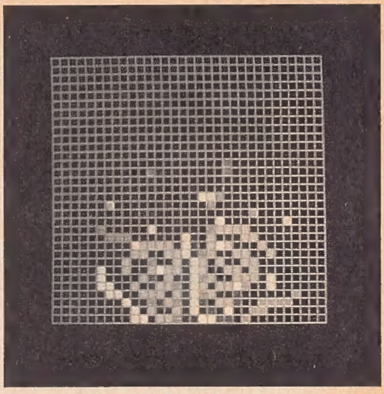

道せまし



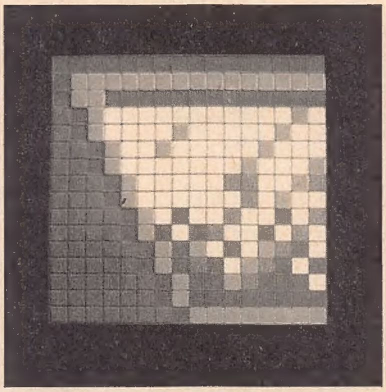
得点

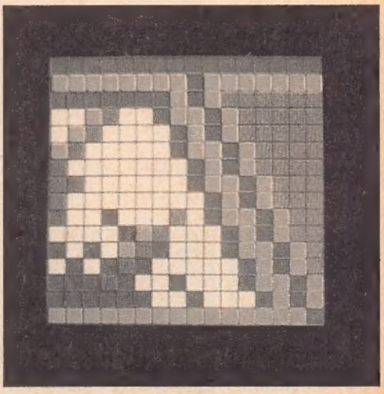

クラッカー(左)


クラッカー(右)


クラッカー

クラッカー


落とし穴


落とし穴

ナムコ グッズ,ソフトの購入方法

第6章で紹介したパソコン版のナムコのゲーム・ソフト，第7章で紹介したナムコ グッズの購入方法をお知らせしましょう。

ソフトの買いかた

全国の有力パソコン・ショップや，デパートなどのパソコン・コーナーで買うことができます。

ファミリーコンピュータ用のカートリッジは，おもちゃ屋さんでもあつかっています。

お店にない場合は238ページに載っている一覧表を見てお店で予約して取寄せるか，直接電波新聞社へ通信販売の申し込みをしてください。

ナムコ オリジナル グッズの買いかた

306ページから載っているグッズの中で，**発売元が(株)ナムコ**となっている製品は，**(株)ナムコの「社長室事業課キャラクター商品係」**があつかっています。すべて通信販売なので，つぎの方法で注文してください。

そのときに，注文する品物，数，そして自分の氏名，住所，電話番号を忘れずに記入してください。

送金方法その1

定額小為替，普通小為替，または現金書留で下記宛までお送りください。

〠146 東京都大田区多摩川2-8-5
(株)ナムコ 社長室事業課キャラクター商品係　☎03－756－2311

送金方法その2

郵便振替で下記口座へ入金してください。

東京 5－193008 (株)ナムコ

※振替用紙裏の通信欄に入金額の内訳を必ず記入してください。

電波新聞社製ナムコ グッズの買いかた

306ページから載っているグッズの中で，**発売元＝電波新聞社**となっている製品は，ソフトと同じ方法で購入することができます。

その他

★レコード，テープ，ビデオテープ，VHDディスクなど

レコード，ビデオ・ショップで買えます。お店にない場合は取寄せてもらえますのでたのんでください。

●日本ビクター(株)：〠103 東京都中央区日本橋本町4-1 ☎03－241－7811

●CIC・ビクタービデオ(株)：〠107 東京都港区赤坂5-2-39円通寺ガデリウスビル1階 ☎03－586－5771

●アルファレコード(株)：〠108 東京都港区芝浦3-5-39 ☎03－455－1791

★トーイ関係

●大里玩具産業(株)：〠131 東京都墨田区東向島2-23-3 ☎03－619－3711

通販可。送料は300円です。

●シンセイ：〠131 東京都墨田区墨田2-27-23 ☎03－619－2018

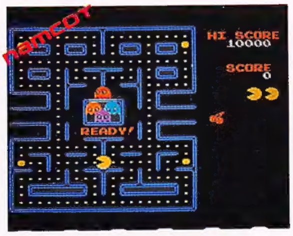
●ペニイ自動販売：〠230神奈川県横浜市鶴見区駒岡町1503-6☎045-581-3180

《ナムコ オリジナル・グッズ一覧》

品名	価格
ピクパク下敷	200円
ピクパク便せん	200円
ピクパク封筒	200円
ピクパクシール	100円
ピクパクパスケース	250円
ピクパク（ゴンザレス）バッジ	200円
ピクパク（マリア）バッジ	200円
ピクパク（トメIII）バッジ	200円
ピクパクレーベルブック	150円
ピクパクトレーナー（LMS）（黄・クリーム）	3,800円
ピクパクカンペン	350円
パックマントレーナー（LMS）	3,900円
パックマンカンペンケース	350円
パックマンノート	250円
パックマンキーホルダー（赤・青・黄・白）	350円
パックマンTシャツ（LMS）	1,800円
パックマンコースター	250円
マッピーTシャツ（LMS）	1,500円
マッピーパスケース（イラスト）	250円
マッピー下敷（イラスト）	200円
マッピー便せん（イラスト）	200円
マッピー封筒（イラスト）	200円
マッピーキーホルダー（ロボット）	300円
マッピーバッジ（イラスト）	200円
マッピーラミネートカード（ロボット）	100円
マッピーポスター（ロボット）	300円
マッピーシール（イラスト）	100円
メトロクロス下敷（イラスト）	200円
ディグダグII下敷（イラスト）	200円
絵葉書（ゲームイラスト6種類）	300円
アトマバッジ（イラスト）	200円
ロボット大集合下敷	200円
ロボットジグソーパズル	600円
ロボットステッカー	200円
ナムコTシャツ（青・緑・ピンク）フリーサイズ	1,800円
ゼビウスTシャツ（フリーサイズ）	2,300円
郵送手数料：商品代金5,000円以下＝400円，5,001円以上＝700円	

MSX GAME SERIES

パックマン



迷路に並んだエサをどんどん食べる、パックマン。それをジャマする4匹のモンスターとの手に汗握る追撃戦。パワーエサで立場が逆転。モンスターをやっつけろ！

定価4,500円

ラリーX

迷路に隠されたチェックポイント。それをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲーム。対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなか難コース。煙幕一発ピンチ脱出！

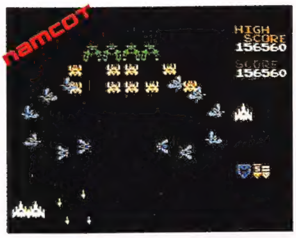
定価4,500円

マッピー

正義感あふれる元気なポリス、マッピー！盗品さがして行ったり来たり追いかけっこ。うろうろしてるとニャームコやミューキーズにつかまっちゃうぞ。

定価4,500円

ギャラガ



相手は宇宙最強のギャラガ軍団。ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！エコー付きサウンドにも感動!!

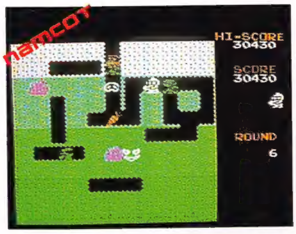
定価4,500円

ギャラクシアン

宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コスミックミサイルで撃破せよ。

定価4,500円

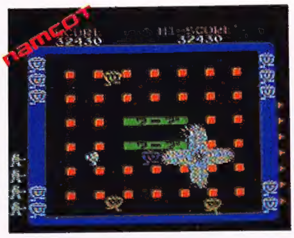
ディグダグ



地中にもぐって掘りまくれ！ジャマするプーカやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・パッチン！上手に穴を掘ってさそい込み、岩落としで一網打尽！

定価4,500円

ワープ&ワープ



おもしろキャラクターの楽しさと、思考性の高いゲームソフトがミックス！2つの戦場をワープで移動。トコトコせまりくるベロベロたちをやっつけろ。

定価4,500円

ボスコニアン

360度全方向からせまりくる敵ミサイルをかわし、レーダーをたよりに敵基地を破壊するスペース・ゲームの決定版。驚異の音声合成付き!!

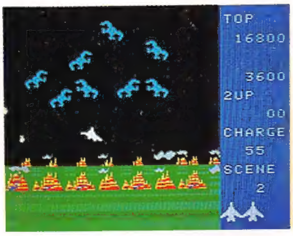
定価4,500円

キング&バルーン

風船編隊が王様をさらいに急降下。大砲で風船をやっつけろ。あれ、王様がさらわれちゃった。大砲一発！うまく当たれば王様フワフワ降りてきて"THANK YOU!"

定価4,500円

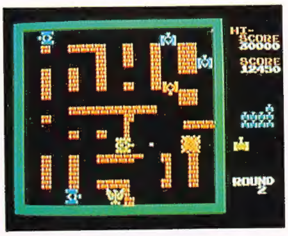
エクセリオン



「ゾルニ軍撲滅のため、エクセリオン軍の新鋭迎撃機ファイターEXは発進した」。武器は二つのビームを同時発射できるデュアルビームと、連射可能のシングルビーム。MSXゲーム初の慣性飛行感覚のリアルなフライト・フィーリングに人気集中！

BYジャレコ　定価4,500円

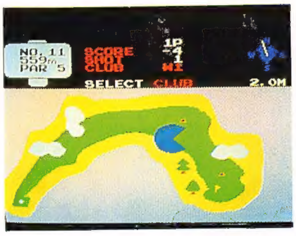
タンクバタリアン



不気味な地響きをたてて迫りくる戦車隊、彼らの総攻撃をくいとめ、司令部を死守する壮絶な市街戦。危険をおかして接近戦にもちこみ、正面攻撃をかけるスリル。連射砲で敵を粉砕する興奮。勇気と不屈の闘志を要求される過激な戦闘ゲームだ。

定価4,500円　namcot

MINI GOLF



ストローク・プレイ、マッチプレイもでき、2倍楽しめる内容になっています。コース構成も本格的。バンカー、フェアウエイ、ラフ、ティーグラウンド、OB区域、芝目、ウォーターハザード、立木、風など、本物のゴルフプレイそのままの設定です。

定価4,500円　namcot

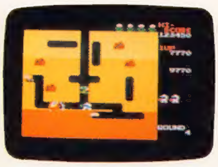
お求めは巻末に掲載の全国有力パソコンショップ 電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。通信販売の送料は1本200円、2本300円、3本400円、5本以上サービスです。

マイコンソフト

電波新聞社 出版販売部 | 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

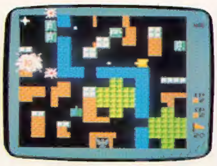
大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局0963-80-7500 鹿児島支局0992-26-3630

05ギャラガ


06ディグダグ

07ドルアーガの塔

08ワープマン


09バトルシティー

ファミリー コンピュータ™用カセット好評発売中。

01ギャラクシアン 02パックマン 03ゼビウス 04マッピー 05ギャラガ 06ディグダグ 07ドルアーガの塔 08ワープマン 09バトルシティー

「遊び」をクリエイトする――――
株式会社 ナムコ

〒146 東京都大田区多摩川2―8―5 TEL. 03(756)7651

※全国の百貨店、量販店、玩具店でお買い求めください。
※ファミリーコンピュータTMは、任天堂の商標です。

©NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電話(03)445－6111(大代) **定価2,500円**(送料300円) **雑誌18362-10**